ANCHE IN ITALIA LA RIVISTA PIÙ VENDUTA NEGLI USA

INDIPENDENTE, IMPARZIALE, SENZA RIVALI

PSM ITALIA

100% indipendente il Mensile per PlayStation

Iper Mega Super Poster di Legacy of Kain 2

DONNE e MOTORI

Gran Turismo 2
Demolition Racer
GTA London
Driver
R4: intervista esclusiva

Resident Evil 3
Le prime immagini

Rivelati i giochi segreti Sony:
- Spyro 2
- Crash Racing

Giugno' 99
N. 15
L. 7900
PLAY PRESS PUBLISHING
9 771126 490006 90015>
SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

FOREST

SNOW

DESERT

STREET

HAI VOLUTO LA BICICLETTA ? ADESSO PEDALA !

HAI VOLUTO LA BICICLETTA ? ADESSO PEDALA !

NO FEAR

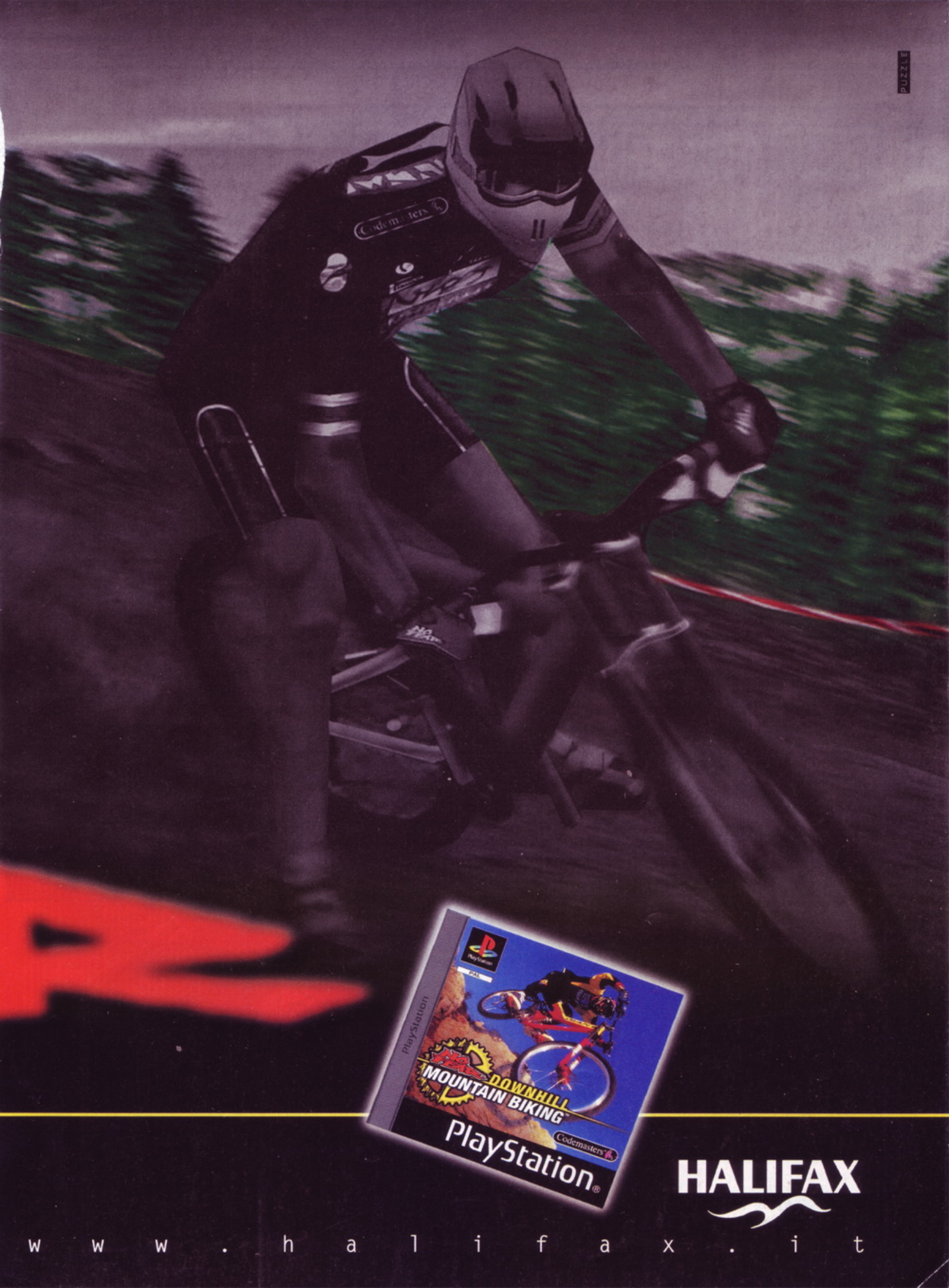
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

www.mountainbiking.co.uk

Codemasters

PlayStation

No Fear ©: 1998 No Fear Inc. The "no fear" mark is being used under license from No Fear, Inc. - for the product - "No Fear Downhill Mountain Biking". All other marks are trademarks of their respective owners. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


PUZZLE
Codemasters
DOWNHILL
MOUNTAIN BIKING
PlayStation
Codemasters
HALIFAX
www.halifax.it

Il tempo dei grandi segreti è finito!

La Sony rivela tutti i suoi giochi di punta

START

Dopo aver lasciato tutti a bocca aperta con l'anteprima sulla PlayStation 2, la Sony ha deciso di continuare a stupire rivelando improvvisamente tutti i titoli di punta del 1999. Oltre a una serie di graditi ritorni, ci sono anche un paio di sorprese decisamente interessanti. Andate subito a leggere Monitor per vedere in anteprima cosa arriverà prossimamente sulla vostra amata console. Sembra che mamma Sony abbia deciso di sfruttare tutti i suoi assi nella manica per frenare il crescente successo del Dreamcast in Giappone. Per quanto possa essere fantastica, la PSX 2 non arriverà nei negozi prima di qualche mese e nel frattempo la potentissima console Sega continua a conquistare terreno. Ecco quindi arrivare una nuova generazione di titoli che spremono completamente il potenziale della PlayStation per raggiungere livelli grafici assolutamente impensabili. Intanto in questo numero troverete una speciale copertura sui nuovi giochi di guida che scalderanno la nostra estate. Mentre tutti sbavano per il mitico *Gran Turismo 2*, ecco arrivare anche l'innovativo e promettentissimo *Demolition Racer*. Ma la notizia più attesa è quella riguardante *Resident Evil 3*. Oltre al nuovo *Dino Crisis*, la Capcom si appresta a fare felici i fan della famosissima serie horror con un nuovo capitolo che spiegherà tutti i segreti dell'Umbrella.

Finalmente riusciamo anche a pubblicare la guida di *Versailles* e a concludere *Wild Arms* e *Silent Hill*. Cosa volete di più? Notizie sulla PlayStation 2?!? Bene, ci stiamo lavorando. I nostri agenti speciali stanno raccogliendo tutte le informazioni più calde su questa meraviglia della scienza e sul prossimo numero pubblicheremo un articolo che vi spiegherà ogni segreto della nuova console. Ci vediamo tra trenta giorni con tutte le notizie più calde direttamente dall'E3, la più importante fiera di videogiochi dell'Occidente.

▲ Tra i nuovi giochi della Sony c'è qualcosa di nuovo, qualcosa di vecchio e qualche strano miscuglio.

"Solo con PSM avrete sempre una finestra aperta sul futuro della vostra amata console".

► Alessandro Ferri

Novità Sony

Tra i nuovi giochi che la Sony distribuirà nei prossimi mesi, troviamo alcune facce molto familiari e qualche sorpresa interessante. Da quello che abbiamo potuto vedere, entro la fine dell'anno usciranno moltissimi titoli che sfrutteranno pienamente il potenziale della PlayStation. Eccovi alcune immagini esclusive delle ultime creazioni Sony.

Crash Team Racing

▲ Questa sì che è una sorpresa. Un gioco di corse con i personaggi di *Crash* farà sicuramente saltare di gioia tutti i fan del Bandicoot arancione.

Spyro 2

▲ Questo nuovo capitolo della saga di *Spyro* è arrivato con largo anticipo rispetto alle previsioni. Evidentemente la Sony vuole sfruttare il successo del primo gioco.

Ape Escape

▲ Questo stranissimo platform tridimensionale ha la caratteristica di sfruttare completamente tutte le potenzialità del Dual Shock. Aspettatevi una super anteprima nel prossimo PSM.

Disney's Tarzan

▲ Il nuovo film d'animazione della Disney è dedicato al signore delle scimmie, Tarzan. Ecco quindi un platform bidimensionale sullo stile del divertente (ma corto) *Hercules*.

La copertina del mese

In ogni numero abbiniamo il miglior gioco del mese con uno degli illustratori più promettenti del momento per creare la copertina di PSM. Siamo molto fieri di dare vita a piccole opere d'arte per presentare, nel miglior modo possibile, il nostro giornale. Questo mese siamo felicissimi di lavorare con Jason Pearson, un ottimo disegnatore di fumetti famoso per aver realizzato *Savage Dragon*, *Body Bags* e l'attesissimo *Body Bags 2*. Quando ha saputo di dover disegnare una copertina dedicata a *R4*, Jason non ha esitato un attimo ad accettare. Evidentemente ha un debole per le macchine o per la modella virtuale Reiko Nagase... o forse per tutti e due!

La Reiko del primo disegno era veramente carina, ma in questa copertina mancava qualcosa... le macchine! Jason non ha fiatato ed è tristemente tornato al tavolo da disegno.

In questa nuova versione la vettura era veramente splendida, ma la ragazza non assomigliava assolutamente a Reiko. Provaci di nuovo Jason... (lo sappiamo di essere dei rompiscatole)

Ed ecco la versione finale con Reiko sdraiata sul cofano della vettura del Team Mappy! Questa è l'accoppiata di donne e motori che volevamo in copertina per attirare il vostro sguardo! Grazie anche al mitico Liquid per averla colorata così bene.

PSM ITALIA
100% Indipendente — Il Mensile per PlayStation

Il Mensile per PlayStation ■ Giugno 1999, numero 15
Pubblicazione mensile della PLAY PRESS PUBLISHING Srl

CREDITI ITALIA

Mario Ferri Presidente
Alessandro Ferri Direttore Responsabile
Luca Carta Coordinamento Redazionale, Ufficio Stampa
Enrica Corradini Redazione
Stefania De Angelis Redazione
Carlo Chericoni Consulenza Editoriale
Marco Rufoloni Traduzione e Adattamento
Giorgio Meo Impaginazione e Grafica
Stefano Caldari Assistente Grafico
Andrea Gorello Abbonamenti

CREDITI USA

Chris Slate Supervisore Capo
Charles Frohman Managing Editor
Stephen Frost Redattore Anteprime/Recensioni
Noah Massey Redattore Strategie/Bonus
Blake Fischer Redattore Anticipazioni
Eugene Wang Direttore Artistico
Gary Liew Designer grafico

Fotografie e Contributi Artistici
Aaron Lauer, Robert DeJesus, Gerard Serrano, Jeff Lam

Illustrazione di Copertina
Jason Pearson

Pubblicità
Union Media Srl - Telefono 06/3203483 - 06/3203608 - Fax 06/3203673

Si ringrazia:
Patricia Neuray - Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Luca Gorello per la consulenza tecnica e il contributo artistico
Halifax S.p.A. (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla), **Sony** (Elisabetta Ovidi e Tiziana Pescosolido), **CD Verte** (Francesca Vago), **Ubi Soft** (Barbara Fruschi e Micaela Tempesta), **Promosystem** (Stefania Tuscano e Cinzia Furlanetto), **C.T.O.** (Silvia Voltan), **3D Planet** (Silvana Pidalà e Alberto Coco), **DB Line** (Marco Salmini), **Arcona/Recoton** (Mauro Avanzi), **Zye Technology** (Giovanna Valli), **Leader** (Luisa Bixio e Paola Franceschi).

Play Press Publishing Srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma: col numero 154/98 del 7/4/98. ISSN 1126-490X. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma. Copyright © 1999 Imagine Media, Inc. Il materiale tradotto e riprodotto in questo numero è tratto dall'edizione americana di PSM 100% Indipendent Play Station Magazine, di proprietà © 1999 della Imagine Media Inc., 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005, USA. Tutti i diritti sono riservati, sia in Inglese che in Italiano. Pubblicato su autorizzazione di Imagine Media Inc. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Imagine Media, Inc., è espressamente vietata. Imagine Publishing Inc. non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno di PSM.
Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case. Il Mensile per PlayStation è una rivista indipendente non connessa a Sony.

Edizione italiana:
© 1999 Play Press Publishing Srl

IL TEAM DI PSM:

ALESSANDRO FERRI
Direttore Editoriale
Ama: Avventure, Corse
Hobbies: Picchiare duro sulla batteria e sui videogiochi

LUCA CARTA
Coordinamento Redazionale
Ama: GDR, "Fifa '99"
Hobbies: Fumetti, Film Horror/Splatter, Musica

CARLO CHERICONI
Editor Tecnico
Ama: Avventure, GDR e Strategici
Hobbies: Chi ha tempo per gli hobbies

GIORGIO MEO
Art Director
Ama: Avventure, GDR
Hobbies: Fumetti e picchiare duro sulla carbonara

ROSSANA CESARETTI
Grafica
Ama: Picchiaduro
Hobbies: Cantare

STEFANO CALDARI
Grafico
Ama: Corse, Picchiaduro
Hobbies: Fumetti, Calcio e Film

DIEGO MALARA
Redattore
Ama: GDR e qualsiasi gioco dove compaia Gundam
Hobbies: Cinema, fumetti e il suo elefantino immaginario: Pinky

CHRIS SLATE
Redattore Capo
Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Fumetti, Pallacanestro, Film, Cartoni, Musica

NOAH MASSEY
Redattore Strategie
Ama: Corse, Simulazioni
Hobbies: Fare il DJ, Musica

STEPHEN FROST
Red. Anteprime/Recensioni
Ama: Giochi di Combattimento, GDR, Corse
Hobbies: Cartoni Giapponesi, Film, Fumetti

BILL DONOUHE
Manager di Produzione
Ama: Il Cheeseburger e Bomberman
Hobbies: Emettere forti rumori con il suo corpo

B. CHIEI-CHAN
Corrispondente dal Giappone
Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Che altro c'è nella vita oltre i videogiochi?

PSM ITALIA
100% indipendente Il Mensile per PlayStation
Numero 15
Giugno 1999
PLAY PRESS PUBLISHING

Silent Hill, Parte 3

► pg. 76 ◄

Negli ultimi due numeri, vi abbiamo condotto per mano in questo eccezionale gioco d'orrore/avventura. È finalmente giunta l'ora di completare la nostra enorme guida strategica. Inoltre vi riveleremo come vedere i quattro finali del gioco e come prendere le varie armi segrete. E ora datevi una mossa, la figlia scomparsa di Harry ha bisogno del vostro aiuto!

Syphon Filter

► pg. 64 ◄

Non commettete l'errore di confondere *Syphon Filter* con un semplice clone di *Metal Gear Solid*. Nel gioco della Sony non dovrete solo nascondervi, ma vi capiterà spesso di essere coinvolti in frenetiche sparatorie. Per questa ragione, se volete avere qualche speranza di sopravvivenza, dovrete riuscire a recuperare le armi migliori. Grazie alla nostra guida strategica scoprirete la posizione di ogni oggetto e avrete una descrizione dettagliata di ogni obiettivo. In questo modo non potrete fallire nella vostra missione per salvare il mondo.

Resident Evil: NEMESIS

► pg. 46 ◄

È tutto vero. La Capcom sta ultimando il nuovo capitolo della sua amatissima saga horror. Volete qualche anticipazione bollente e delle immagini in esclusiva? Bene, allora non dovete fare altro che andare a pagina 46. Fatelo SUBITO prima che sia troppo tardi. Gli zombi stanno già grattando sulle finestre di casa vostra.

COPERTINA

► pg. 16 ◄

Sembra che nei caldi mesi dell'estate usciranno moltissimi simulatori di guida per la nostra PlayStation. Per rappresentarli tutti abbiamo scelto *R4* con la bellissima Reiko Nagase. Inoltre siamo anche riusciti a ottenere un'intervista esclusiva col creatore di questo quarto capitolo della serie *Ridge Racer*. Tra le altre anteprime a massima velocità troverete anche *Gran Turismo 2* (pg. 45), *Vigilante 8: Second Offence* (pg. 58), *Driver* (pg. 38), *Demolition Racer* (pg. 48) e *Gran Theft Auto* (pg. 58).
E ora sfrecciate a leggerle!

Occhio Alle Icone

Dual Analog

Dual Shock

PS Mouse

Memory Card

Multi-Tap

Pistola a Infrarossi

Volante

Link Cable

Menu Principale

monitor ► pg. 10 ◄

Le ultimissime dal mondo PlayStation

- Gossip ► pg. 12 ◄
- Checkpoint! Il calendario di uscite di PSM ► pg. 14 ◄
- D&R ► pg. 16 ◄

recensioni ► pg. 24 ◄

I giochi del mese, pesantemente testati dai nostri esperti

3) SPYRO BUGLIFE
2) BECS CROC
1) TETRIS BUST

anteprime ► pg. 38 ◄

Le migliori dritte sui giochi più "caldi" in uscita

- Driver ► pg. 38 ◄
- Fighter Maker ► pg. 40 ◄
- Um Jammer Lammy ► pg. 42 ◄
- Jade Cocoon ► pg. 44 ◄
- Gran Turismo 2 ► pg. 45 ◄
- Resident Evil 3 ► pg. 46 ◄
- Star Ocean ► pg. 47 ◄
- Demolition Racer ► pg. 48 ◄
- Evil Zone ► pg. 52 ◄
- Final Fantasy VIII ► pg. 54 ◄
- Vigilante 8 ► pg. 58 ◄
- Gran Theft Auto ► pg. 58 ◄
- Dino Crisis ► pg. 60 ◄
- Croc 2 ► pg. 62 ◄

spaccacodici ► pg. 98 ◄

Tutti gli ultimi codici per voi maniaci

contatto ► pg. 108 ◄

Voi avete le domande, noi abbiamo le risposte

- Forum ► pg. 109 ◄
- Fan Art ► pg. 111 ◄
- L'ultima Sfida ► pg. 114 ◄
- PS ► pg. 114 ◄

reset ► pg. 113 ◄

Date un'occhiata a cosa vi aspetta nel prossimo numero!

Game Index

Abbiamo un sacco di nuovi giochi da mostrarvi. Se siete appassionati della PlayStation anche la metà di quanto lo siamo noi, allora non avete tempo da perdere! Utilizzate questa lista per andare direttamente al gioco che vi interessa. Andiamo! Forza! Via!

Big Air	pg. 32	Legend of Legaia	pg.26
Croc 2	pg. 62	Marvel vs. Street Fighter	pg. 29
Demolition Racer	pg. 48	Monster Seed	pg. 34
Dino Crisis	pg. 60	NBA In the Zone	pg.30
Driver	pg. 38	Pro 18 World Tour Golf	pg. 27
Evil Zone	pg. 52	Resident Evil 3	pg. 46
Fighter Maker	pg. 40	Rushdown	pg. 32
Final Fantasy VIII	pg. 54	Sports Car GT	pg. 33
Gex 3: Deep Cover	pg. 27	Star Ocean	pg. 47
Gran Theft Auto	pg. 58	Uefa Champions League	pg. 28
Gran Turismo 2	pg. 45	Um Jammer Lammy	pg. 42
Hard Hedge	pg. 35	Vigilante 8	pg. 58
Jade Cocoon	pg. 44	Viva Football	pg. 34

PSM Shop

► pg. 105 ◄

Benvenuti a Otaku Station, il negozio di regali ufficiale di PSM – il solo posto al mondo dove comprare magliette ufficiali di PSM, cappelli e altro materiale collezionabile. Cercateci!

Um Jammer Lammy

► pg. 42 ◄

Anche se non è esattamente un seguito, sembra lo stesso molto divertente! Seguite le avventure di Lammy e del suo complesso, i MilkCan, in questo sequel di *Parappa The Rapper*. Inizia tutto a pagina 42.

L'Acqua Santa Non Basta!

EVIL ZONE
EVIL ZONE +

www.3dplanet.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

COL DIAVOLO DEVI USARE

LA MAGIA!

adv: info@graphimage.it

Personaggi in puro stile manga, animazioni degne dei migliori cartoni animati nipponici, un'infinità di mosse davvero spettacolari e in più tanta, tanta violenza. Se pensavi di aver visto ormai tutto dei picchiaduro avrai una piacevole sorpresa giocando a Evil Zone! Scegli il tuo personaggio e inizia a combattere, fai fuori tutti i partecipanti al torneo per poi trovarti di fronte a Ihadurka, l'amante del diavolo, che ti farà faticare parecchio prima della vittoria finale. L'adrenalina scorrerà a fiumi, sempre che tu ce la faccia a reggere il confronto con il MALE!

Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

MONITOR

la vostra fonte completa per tutte le ultime novità sulla playstation e sulla cultura a 32-bit

Al giorno d'oggi, le notizie sono distanti solo un click su Internet. Ma se non potete connettervi online, ecco i servizi esclusivi di PSM, con ancora più dettagli e notizie extra. Come sempre, cerchiamo di scovare le vere novità dietro ai titoloni.

I Nuovi Giochi Top-Secret della Sony!

Ecco le novità per la seconda metà dell'anno

Nell'ultimo numero vi avevamo promesso di tenervi informati su tutte le più importanti novità del mondo PlayStation. Quindi, per mantenere fede ai nostri impegni, eccoci pronti a svelarvi tutti i segreti sui migliori giochi in arrivo. Nei prossimi mesi saremo letteralmente sommersi da titoli col marchio Sony. Sullo scorso PSM vi abbiamo mostrato le prime immagini di *Omega Boost*, l'incredibile sparatutto spaziale creato dagli stessi sviluppatori di *Gran Turismo*. Questo mese troverete le anteprime di *Um Jammer Lammy* e *Gran Turismo 2* (rispettivamente a pagina 42 e 45). Nel frattempo stanno per uscire anche *Star Ocean 2* (andate subito a pag. 47 per vedere l'anteprima di questo GDR) e *Bloody Roar 2* (di cui stiamo preparando una grande guida strategica). Tutto questo non vi basta? Allora sappiate che ci sono altre sorprese che i nostri indomiti redattori hanno scoperto per voi: *Ape Escape, CRT: Crash Team Racing, Spyro 2, Tarzan* e *Grandia*. Sul prossimo numero dedicheremo ampio spazio al divertente platform 3-D intitolato *Ape Escape*, mentre su *Grandia* non siamo ancora riusciti a ottenere delle immagini decenti né una demo della versione occidentale. Nel frattempo eccovi delle foto in esclusiva degli altri titoli in arrivo. Analizzando i contenuti e la grafica di questi nuovi prodotti, sembra chiaro che la Sony stia cercando di far avvicinare alla PlayStation anche un pubblico di giovanissimi. Comunque questi giochi faranno felici anche i giocatori più esperti. In fondo non dimentichiamo che entro pochi mesi uscirà *Gran Turismo 2*. Sembra proprio che il 1999 sarà un anno fantastico per i videogiocatori di tutte le età.

▲ Le folli scimmie in fuga di *Ape Escape* sono una delle sorprese Sony per il 1999.

Spyro 2

▲ Il draghetto viola della Sony è pronto per una nuova avventura. Questa volta sarà anche in grado di nuotare e arrampicarsi.

Ehi... dobbiamo ammettere che non ci aspettavamo di rivedere Spyro così presto! La Sony è così fiduciosa del potenziale del draghetto viola, che ha voluto far uscire subito un seguito alle sue avventure. Il primo gioco della serie aveva una grafica davvero straordinaria, ma il livello di difficoltà era molto basso e mancava quella profondità tipica di altri platform 3-D.

Per rimediare a questi errori, la Sony ha promesso un'esperienza di gioco molto più coinvolgente in grado di soddisfare i fan di tutte le età. Per portare a termine la sua nuova missione, il piccolo Spyro avrà nuove abilità (come la capacità di arrampicarsi e di nuotare) e alcuni nuovi attacchi (tipo la Super-Carica e il Terra-Stomp). Spyro 2 offrirà 30 nuovi mondi da esplorare e numerosi gruppi di avversari da sconfiggere, inclusi alcuni grossi nemici di fine livello. L'uscita del gioco è prevista alla fine dell'autunno a ridosso delle feste Natalizie.

► Le nuove abilità di Spyro potranno aiutarlo a superare quella barriera energetica?

▲ In questa nuova avventura affronterete dei nemici ancora più grandi e cattivi.

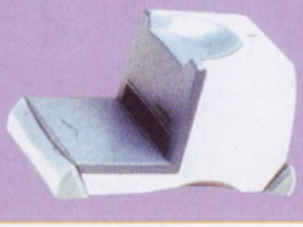
▲ Ora Spyro ha finalmente imparato a nuotare. In questo modo avrete molti più luoghi da esplorare.

▲ L'effetto dell'alito di fuoco di Spyro è stato realizzato in modo molto più realistico.

▲ Nonostante tutte queste aggiunte, *Spyro 2* non dovrebbe essere molto differente dal primo gioco della serie. Speriamo però che ci regali qualche emozione in più.

RECENSIONI PERIFERICHE

DEXDRIVE



COMPAGNIA: Blaze
DATA DI USCITA: Disponibile
PREZZO: 74.900 Lire

Finalmente è arrivato ufficialmente anche in Italia il mitico DexDrive. Questa piccola meraviglia si collega al PC e permette di scaricare sul computer il contenuto delle vostre memory card PlayStation. In questo modo potrete scambiare i vostri salvataggi via Internet o farne delle copie di sicurezza. Attualmente, ci sono moltissimi siti americani che mettono a disposizione i salvataggi dei titoli più famosi. Nei prossimi mesi, troverete questo nuovo servizio anche sul nostro sito (www.psmitalia.com). I collegamenti da fare per connettere il DexDrive sono piuttosto semplici e il manuale in italiano spiega perfettamente il funzionamento del programma d'interfaccia. Se non avete più spazio sulle vostre memory card e possedete un computer, il DexDrive è la periferica che stavate aspettando.

VOTO: ★★★★

CRT: Crash Team Racing

Forse è finalmente arrivato un gioco per PlayStation in grado di reggere il confronto con *Mario Kart* per Nintendo 64. In *CRT* avrete la possibilità di scegliere Crash e altri sette dei suoi amici per lanciarvi in emozionanti sfide su go-kart. Le piste selezionabili saranno più di 20 e grazie al multitap (presa multipla per joypad) potrete competere anche in 4 contemporaneamente. Sarà possibile giocare in modalità Avventura, Gran Premio, Battaglia, Versus e Prova a Tempo. Non vediamo l'ora!

Non è ancora stata comunicata una data d'uscita sicura. Comunque *CRT* dovrebbe arrivare nei negozi durante il periodo natalizio.

▲ Era da tanto che aspettavamo un gioco del genere per PlayStation. Non vediamo l'ora di poterlo provare.

▲ La Sony ci ha mandato solo delle immagini, quindi non possiamo sapere con che velocità e fluidità si muoverà Crash.

▲ Dentro queste classiche casse di legno si nascondono i potenziamenti e le armi che vi aiuteranno a vincere le sfide di *CRT*.

▲ Come al solito sarà possibile usare il Turbo per superare gli avversari. Non vediamo l'ora di iniziare a correre.

▲ Molti dei nemici e degli ostacoli che vi sbarrano la strada sono presi dai precedenti titoli della serie *Crash*.

▲ Se il sistema di comando dei go-kart sarà realizzato con attenzione, allora questo gioco diventerà un grandissimo successo.

▲ Fate attenzione alle numerose curve di questo livello. Vi basterà un errore e finirete arrostiti nella lava.

Disney Tarzan

Il nuovo lungometraggio animato della Disney sarà dedicato a Tarzan. Visto il buon successo ottenuto da *Hercules* e *Bug's Life*, la Sony ha deciso di produrre un altro platform dedicato a un film d'animazione Disney. Nei 14 livelli che compongono il gioco dovrete saltare di liana in liana, combattere, nuotare e fare altre cose tipiche del "re della giungla". Come al solito sembra tutto molto bello.

▲ Siamo sicuri che almeno una volta nella vita avete desiderato di lanciarvi nel vuoto attaccati a una liana.

▲ La grafica è composta da poligoni, ma l'effetto finale è bello e dettagliato.

NOTE

Ecco notizie interessanti, comunicati stampa e novità dell'ultimo minuto sul mondo della PlayStation.

► Dave's Video Game Classic, uno dei siti Internet più amati dai videogiocatori di tutto il mondo, è stato citato in giudizio dalla Sony. Le ragioni di questa azione legale sono "violazione di copyright" e "concorrenza sleale".

► La GameArts, la casa di sviluppo che ha creato *Lunar* e *Grandia*, ha rivelato di essere già al lavoro su un gioco per la PlayStation 2 di genere avventura/horror.

► *Mortal Kombat: Special Force* cambierà titolo prima di uscire ufficialmente nei negozi. Questo perché sembra che in passato sia già uscito un gioco con un nome molto simile.

► La Bandai ha improvvisamente cancellato l'uscita in America del gioco *Guntam the Battle Master 2*. Questo divertente picchiaduro bidimensionale (uscito da qualche tempo in Giappone) permette di far combattere i giganteschi robot della famosa serie animata *Gundam*.

► Un sito americano di vendita per corrispondenza ha messo in commercio una nuova serie di chassis colorati e trasparenti per la vostra PlayStation, che dovrebbero sostituire completamente quello grigio standard. Sul prossimo numero vi forniremo una recensione approfondita. Nel frattempo, se avete un collegamento Internet li potrete vedere collegandovi al sito www.ncsx.com.

► Nei prossimi mesi la Square giapponese subirà una profonda ristrutturazione dividendosi in numerosi dipartimenti più piccoli, ognuno specializzato in un settore specifico. Tutto questo sembra essere legato alla volontà della Square di produrre giochi d'altissima qualità per la PlayStation 2.

► La Acclaim ha ufficialmente dichiarato che produrrà giochi per la nuova console Sony. Attualmente non sono stati annunciati titoli specifici, ma non è difficile immaginare delle conversioni di classici come *Turok* e *NFL Quarterback Club*.

P

CYBER SHOK

COMPAGNIA:
Blaze
DATA DI USCITA:
Disponibile
PREZZO:
40.000 Lire (circa)

Il Cyber Shock è senza dubbio il controller con le vibrazioni più forti tra tutti quelli che abbiamo avuto modo di provare. Dopo aver faticosamente portato a termine una gara di *Test Drive Offroad*, le nostre mani ci formicolavano mostruosamente. Visivamente questo controller è molto bello e il colore argentato gli conferisce una linea davvero grintosa. I pulsanti di forma ovale e il D-pad non sono però sufficientemente comodi. Comunque, le leve analogiche sono il vero punto debole di questo joypad. Malgrado la possibilità di cambiargli la parte superiore, risultano troppo imprecise per offrire il giusto controllo nei giochi. Inoltre, sono troppo vicine tra loro. Come al solito sono presenti le solite funzioni per il rallentatore e il fuoco automatico. Malgrado il suo design futuristico, il Cyber Shok risulta poco ergonomico e non sufficientemente preciso.

VOTO: ★★★

GOSSIP

Non vi accontentate degli ultimi titoli? Cercate le dritte? Volete sapere da dentro ciò che sta succedendo alla PlayStation? Beh, non cercate più, PSM ha sempre le orecchie appizzate...

Power Stone su PlayStation?

Alcuni dei nostri informatori giapponesi ci hanno comunicato che la Capcom sta seriamente pensando di convertire su PlayStation o su PlayStation 2 la sua ultima serie di picchiaduro intitolata Power Stone. Questo gioco è nato appositamente per girare su Sega Dreamcast, quindi su PlayStation potrebbe uscire una versione migliorata (magari chiamata "Champion Edition") o addirittura il seguito ufficiale. Quali aggiunte potremo aspettarci? Il produttore di *Power Stone* ha recentemente indicato che avrebbe voluto includere una modalità per quattro giocatori contemporaneamente, ma la cosa non era tecnicamente possibile sulla console Sega. Con l'immenso potere della PlayStation 2 non ci dovrebbero essere problemi per fare un'aggiunta simile.

◄ *Power Stone* potrebbe essere convertito presto per PlayStation o PlayStation 2!

Tekken 3.5 arriva nelle sale giochi

La Namco sta per distribuire nelle sale giochi giapponesi una nuova versione del suo famosissimo picchiaduro 3-D. Purtroppo, non si tratta dell'attesissimo *Tekken 4*, ma di una versione riveduta e corretta del terzo episodio. *Tekken Tag Tournament* contiene tutti i personaggi apparsi nei capitoli precedenti e offre la possibilità di scegliere due combattenti differenti per eseguire delle mosse combinate (un po' come succede in *Rival School*). Attualmente non è stata annunciata una data d'uscita per PlayStation, ma alcuni nostri informatori ci hanno rivelato che la Namco sta studiando la possibilità di effettuare questa conversione.

Emotion della PlayStation batte l'SGI

Dopo che la Sony ha svelato le caratteristiche tecniche della sua nuova CPU chiamata Emotion Engine, è cominciata a circolare la voce che questa meraviglia tecnologica verrà utilizzata anche per altre applicazioni oltre che sulla PlayStation 2. La Toshiba, che è partner della Sony in questo progetto, ha annunciato che pensa di sfruttare questo processore per realizzare sistemi di rete avanzati e altre applicazioni non relative ai videogiochi. La notizia più eccitante è che l'Emotion Engine verrà lanciata anche nel mondo delle workstation grafiche. Sembra infatti che questo chip sia in grado di ottenere gli stessi effetti speciali che ora ottengono i famosi Silicon Graphics (i computer con cui sono stati realizzati film come *Bug's Life, Toy Story, Godzilla* e molti altri ancora). Secondo le nostre fonti, l'Emotion Engine sarebbe in grado di creare, in tempo reale, delle animazioni di qualità cinematografica, cosa che neanche le migliori macchine SGI sarebbero in grado di fare. Se la Sony riuscirà in questa missione, forse il prossimo *Toy Story* o il nuovo capitolo della saga di *Guerre Stellari* potrebbero avere degli effetti speciali creati con computer basati sullo stesso processore della PlayStation 2.

Grazie all'incredibile potere dell'Emotion Engine, non dovrebbe essere difficile poter vedere scene come questa sulla PlayStation 2.

Piatto Pieno per la Action

Secondo le nostre fonti, oltre ai numerosi titoli precedentemente annunciati, l'Activision farà uscire tre giochi a sorpresa prima della fine del '99. Queste novità si affiancheranno al picchiaduro 3-D dedicato agli *X-Men* e a *Vigilante 8: Second Offense*. Quali saranno questi nuovi titoli? Uno dovrebbe essere il seguito del divertentissimo *Nightmare Creatures*, ma gli altri due sono ancora più interessanti e originali. Per primo c'è *Toy Story 2* (un platform 3D molto simile a *Bug's Life*) basato sull'imminente film della Pixar. L'ultimo titolo a sorpresa potrebbe essere *Wu Tang Clan: Killahs*, di cui non sappiamo ancora se sarà un gioco vero e proprio o se si rivelerà solo un programma per creare video musicali fatti in casa.

EverQuest Emigra su PlayStation 2

Subito dopo l'annuncio ufficiale della PlayStation 2 sono iniziate a circolare voci riguardo una possibile conversione di *EverQuest* sulla nuova console Sony. Questo stranissimo GDR sviluppato dagli 989 Studios sta riscuotendo un discreto successo tra gli utenti PC. La sua caratteristica principale è l'innovativo sistema di gioco che permette a quasi mille giocatori di esplorare e combattere nello stesso mondo tridimensionale. Grazie alla grafica spettacolare e alla compatibilità con Internet, *EverQuest* è proprio il titolo adatto per dimostrare il potenziale della nuova console Sony. Quindi, è ormai certo che la PlayStation 2 avrà la possibilità di connettersi alla rete attraverso un modem. Sembra che il poter giocare attraverso Internet sia una caratteristica fondamentale di tutte le console della nuova generazione. Non vediamo l'ora di sfidarvi a *Tekken 4* attraverso il collegamento telefonico!

◄ *EverQuest* dei 989 Studios potrebbe fare una capatina sulla vostra nuova PlayStation 2!

M&G'99

ANNIKA LOFQUIST
¥ GENIO ELETTRONICO.
¥ MOLTO CORAGGIOSA.
¥ EX MEMBRO DELLA POLIZIA TEDESCA.

ANTONIO MALDINI
¥ EX CARABINIERE.
¥ MEMBRO DELL'ANTIDROGA.
¥ ABILE NELLE MIMETIZZAZIONI, VIENE DEFINITO "UN UOMO INVISIBILE".
¥ CORRE MOLTO VELOCEMENTE.

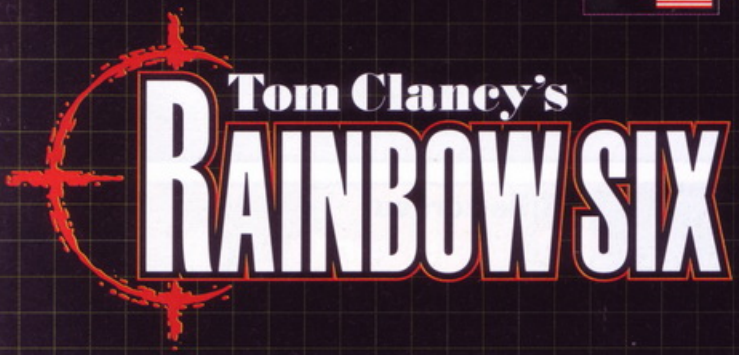
ALAIN DUBARRY
¥ ESPERTO DI COMPUTER E RETI INFORMATICHE.
¥ OTTIMO STRATEGA.
¥ HOBBY: IMMERSIONI SUBACQUEE.

Missione senza appello.

SANTIAGO ARNAVISCA
¥ CECCHINO INFALLIBILE.
¥ TENACE NELLA LOTTA.
¥ SANGUE FREDDO ANCHE NELLE SITUAZIONI PIU' A RISCHIO.
¥ PARLA 4 LINGUE.

DOMINGO CHAVEZ "DING"
¥ SERGENTE DELLA CIA.
¥ BRAVISSIMO NELLA LOTTA CORPO A CORPO.
¥ MOLTO FORTE E AGILE.
¥ ECCELLENTE PADRONANZA DI PICCOLE UNITA' TATTICHE.

LARS BECKENBAUER
¥ SPECIALIZZATO NEL PIAZZARE BOMBE E NELLE DEMOLIZIONI.
¥ EX GALEOTTO.
¥ CARATTERE FREDDO E DISTACCATO.



Con Rainbow six al comando di una forza multinazionale combatti il terrorismo internazionale. Crea un team scegliendo tra un gruppo di 20 forze speciali operative. Le missioni prendono forma all'interno di scenari 3D dove è possibile valutare le posizioni d'attacco degli uomini grazie alle mappe perfettamente configurate.

www.bmginteractive.com

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

CHECKPOINT!

Il Calendario delle Uscite PSM

Abbiamo elencato tutti i giochi per PlayStation di cui avevamo notizia e li abbiamo divisi in due sezioni, una per le uscite USA e una appositamente dedicata alle uscite in Italia. Ora sapete quando iniziare a stressare il vostro negoziante di fiducia!

Le Classifiche della PlayStation

Lo specchio mensile dei giochi per PlayStation più venduti

La Classifica USA

◄ **I giochi di Wrestling continuano a dominare le classifiche americane.**

Ad aprile tutti hanno trovato qualche soldo dentro l'uovo di Pasqua. Per questa ragione, le vendite di videogiochi hanno sempre un'impennata durante i primi mesi della primavera. In America l'amore per il Wrestling ha portato *WCW/NWO Thunder* della THQ in cima alla classifica dei titoli più venduti.

1 ▶ WCW/NWO Thunder

2 ▶ **Metal Gear Solid** – Resta vicino alla vetta, grazie anche alle offerte speciali
3 ▶ **Knockout Kings** – Il pugilato spopola su PlayStation
4 ▶ **Gran Turismo** – Un classico che non passa mai di moda
5 ▶ **Crash Bandicoot: Warped** – Ormai è un successo mondiale
6 ▶ **NBA Live '99** – Buone prevendite nonostante lo sciopero dei giocatori NBA
7 ▶ **Contender** – Incredibile! Due titoli sulla boxe in classifica!
8 ▶ **Tomb Raider III** – Lara è sempre la stessa
9 ▶ **Cool Boarders 3** – Torna in classifica uno dei titoli più divertenti dell'anno
10 ▶ **Tenchu** – Un gioco così bello merita sempre un posto in classifica

La Classifica Europea

◄ **Non è ancora uscito un titolo capace di spodestare il mitico *Metal Gear*.**

Ecco i titoli più venduti in Europa. Logicamente si tratta solo di giochi ufficialmente importati, quindi non stupitevi se mancano alcuni dei nomi più conosciuti.

1 ▶ Metal Gear Solid

2 ▶ **FIFA '99** - In Italia è un successo senza precedenti
3 ▶ **Rugrats** – Con l'uscita del film, questo gioco fa faville
4 ▶ **A Bug's Life** – Le formiche della Disney conquistano il pubblico più giovane
5 ▶ **Tomb Raider II** – Torna Lara in versione platinum
6 ▶ **Premier Manager '99** – Un ottimo risultato per questo manageriale di calcio
7 ▶ **Brian Lara Cricket**- L'edizione economica giova a questo titolo della Codemasters
8 ▶ **Gran Theft Auto**- Rubare macchine è più divertente se costa meno...
9 ▶ **Rollcage** - Il folle gioco di corse della Psygnosis entra di prepotenza nei Top 10
10 ▶ **Populous: The Beginning** - Dominare il mondo è sempre un'esperienza piacevole

OCCHIO AI COLORI

Verde: **La data di uscita è cambiata dal mese scorso**
Rosso: **Una nuova entrata nella lista di questo mese**

Giochi in Uscita in Italia

Ecco i giochi che presto potrete trovare sugli scaffali del vostro rivenditore di fiducia. Le date ci vengono fornite direttamente dai distributori, quindi non prendetevela con noi se ci dovessero essere dei ritardi con l'uscita di un gioco.

3D-PLANET

Evil Zone	Picchiaduro	Giugno
Dead Unity	Azione/Avventura	4° Trimestre
Tunguska	Avventura 3-D	4° Trimestre
Liath	Avventura	4° Trimestre

C.T.O.

Triple Play Baseball 2000	Baseball	Aprile
AFL	???	Maggio
Star Wars: The Phantom Menace	Avventura 3-D	Maggio
Virus	Avventura	Maggio
Alien Ressurection	Azione 3-D	Giugno
Croc 2	Platform 3-D	Giugno
Dark Stone	Avventura	Giugno
Guardian	Avventura	Giugno
Indiana Jones & La Macchina Infernale	Avventura 3-D	Giugno
360°	???	Luglio
Dungeon Keeper 2	Azione 3-D	Agosto
Star Wars Racer	Corsa	Settembre
Rugby World Cup	Rugby	Settembre
Madden NFL 2000	Football	Settembre
World Cup Cricket	Cricket	Settembre
NHL 2000	Hockey	Settembre
China	Avventura	Ottobre
Road Rash 3-D 2	Corse Moto	Ottobre
Asterix	Avventura	Ottobre
Rollerball	Sport del Futuro	Novembre

HALIFAX

Bust a Move 4	Puzzle Game	Maggio
Player Manager 98/99	Calcio	Maggio
KKND	Strategia	Maggio
Earthworm Jim 3D	Platform 3-D	Maggio
Kain II: Soul Reaver	Azione 3-D	Maggio
Kensei Sacred Fist	Picchiaduro	Maggio
Messiah	Azione 3-D	Giugno
Deep Blue	Avventura Subacquea	Giugno

SONY

R-Type Delta	Sparatutto	Maggio
Speed Freaks	Corsa	Giugno
BloodyRoar 2	Picchiaduro	Giugno
Anna Kornokova's Smash Court	Picchiaduro	Aprile
Attack of Saucerman	Picchiaduro	Aprile

UBI SOFT

Rayman II	Azione/Avventura	Dicembre

C.D. VERTE

Tank Racer	Corsa Carri Armati	Aprile
Monkey Hero	Tipo Zelda	Aprile
GTA London	Azione	Aprile
Hard Edge	Azione	Aprile
Pool Hustler	Biliardo	Aprile
Shanghai True Valor	Puzzle	Aprile
Actua Ice Hockey 2	Hockey	Aprile
TankTics	Strategia	Aprile
Rainbow Six	Azione	Maggio
Railroad Tycoon 2	Strategia	Maggio
Rally Master	Guida	Luglio
Airport	Simulazione	Luglio

LEADER

Carmageddon	Azione 3-D	Giugno
Centipede	Sparatutto	Giugno
Tetris	Puzzle	Giugno

Giochi in Uscita in USA

GIOCHI PER IL SECONDO TRIMESTRE

Aprile

Capcom	Picchiaduro	Street Fighter Alpha 3
Infogrames	Azione	Looney Tunes: Lost In Time
Interplay	Baseball	Interplay Sports Baseball 3
THQ	Picchiaduro	Shao Lin

Maggio

Acclaim	Azione	Shadow Man
Acclaim	Wrestling	WWF Attitude
ASC	Corse	Jeff Gordon XS Racing
Ascii	Picchiaduro	Fighter Maker
Konami	Azione/Sparatutto	Gungage
Konami	Corse	Rally Racing
Midway	Azione	Gauntlet Legends 3D
Square EA	Picchiaduro	Ehrgeiz
THQ	Avventura Grafica	Broken Sword 2

Riflettori su: Indiana Jones and the Infernal Machine

Anche se sono passati molti anni dal suo ultimo film, Indiana Jones rimane sempre uno degli eroi moderni più affascinanti. Attualmente la LucasArts ha concentrato tutte le sue forze nella produzione dei giochi dedicati a Guerre Stellari. Quindi *Indiana Jones and the Infernal Machine* verrà posticipato a dicembre '99.

Giugno

989 Studios ... Azione/Avventura ... Xena: Warrior Princess
Acclaim ... Azione ... Revolt
Acclaim ... Avventura ... South Park
Activision ... Sparatutto in Prima Persona ... Quake II
Konami ... Azione/Avventura ... Soul of the Samurai
Konami ... GDR ... Suikoden II
Eidos ... Azione ... Saboteur
Eidos ... Azione ... Urban Chaos
MGM Interactive ... Azione ... Tomorrow Never Dies
Midway ... Simulazione ... RC Stunt Copter

ALTRE USCITE DEL SECONDO TRIMESTRE

Acclaim ... Corse ... Jeremy McGrath Super Motocross '99
Atlus ... Strategia/GDR ... Thousand Arms
Crave Entertainment ... GDR ... Jade Cocoon
Natsume ... GDR ... Lufia III: Ruins Chasers
THQ ... Azione ... Danger Girl

GIOCHI PER IL TERZO TRIMESTRE

Luglio

Eidos ... Azione ... Omikron
GT Interactive ... Corse ... Driver
Titus ... Azione ... Superman
Ubi Soft ... Azione/Platform ... Rayman 2

Agosto

Namco ... Corse ... R4: Ridge Racer Type 4

Settembre

Konami ... Strategia/GDR ... Vandal Hearts II
Square/EA ... GDR ... Final Fantasy VIII

GIOCHI PER IL QUARTO TRIMESTRE '99

Ottobre

Eidos ... Azione ... Witchblade

Agosto

Namco ... Corse ... R4: Ridge Racer Type 4

Novembre

989 Studios ... Azione/Avventura ... Diabolical Adventures of Tobu
Activision ... Combattimento tra Macchine ... Vigilante 12

Dicembre

Tecmo ... Simulazione ... Monster Rancher 2

DA ANNUNCIARE

3DO ... Baseball ... High Heat 2000
Acclaim ... Simulazione ... Constructor
Accolade ... Golf ... Jack Nicklaus Golf '98
Accolade ... Azione ... StarCon
Activision ... ??? ... Spiderman
Activision ... Azione ... Jurassic Park: Warpath
Activision ... Skateboard ... Tony Hawk's Pro Skater
Ascii ... Simulazione/Avventura ... Aqua Prophecy
Ascii ... Orrore ... Clocktower 3
Ascii ... Sparatutto ... R-Types
Capcom ... Orrore/Sopravvivenza ... "A Horror Game"
Capcom ... Picchiaduro ... Star Gladiators II
Capcom ... Picchiaduro ... Street Fighter EX 2
Eidos ... Avventura ... Fear Factor
Eidos ... Azione ... Vermin
Electronic Arts ... Corse ... Moto Racer 3
Grolier Interactive ... Azione ... Asghan
Grolier Interactive ... Azione ... Virus 2000
GT Interactive ... Azione/Rompicapo ... Beavis & Butt-Head goes Hollywood
GT Interactive ... Caccia ... Deer Hunter
GT Interactive ... Sparatutto in Prima Persona ... Unreal
Hasbro ... Azione ... Frogger 2
Konami ... Azione/GDR ... Ganbare Goemon
Lionhead ... Strategia ... Black and White
LucasArts ... Azione/Avventura ... Indiana Jones and the Infernal Machine
MGM Interactive ... Azione/GDR ... Maximum Gauge
Midway ... Azione/Avventura ... MK Special Forces
Mindscape ... Strategia ... Panzer General Assault
Namco ... Azione/Avventura ... Dragon Valor
Namco ... Simulazione ... Ace Combat 3
Namco ... Platform 3D ... Pac Man 3D
Playmates ... Strategia/Azione ... Covert Wars
Playmates ... Azione Teenage Mutant Ninja Turtles 3-D
Psygnosis ... Azione/Avventura ... The Contract
Psygnosis ... Corse ... Wipeout 3
Psygnosis ... Sparatutto ... Lander
Sony CEA ... Sparatutto in prima persona ... Legion
Sony CEA ... Corse ... Gran Turismo 2
Sony CEA ... Gioco da Festa ... Um Jammer Rammy
Sunsoft ... Azione/Avventura ... Hard Edge
Sunsoft ... Azione/Avventura ... Monster Seed
Take 2 ... Azione/Corse ... Gran Theft Auto 2
Tecmo ... Corsa di cavalli ... Gallop Racer II
THQ ... Avventura ... Dead Unity

I PIÙ ATTESI DA PSM

1 ▸ Ape Escape

Ape Escape potrebbe rivelarsi uno dei migliori titoli PlayStation dell'anno. L'azione è divertente, la grafica in stile cartone animato è davvero piacevole e sfrutta al massimo le potenzialità del Dual Shock. Non vediamo l'ora di catturare tutte quelle scimmie in fuga!

2 ▸ Dino Crisis

La Capcom ha promesso di inserire ancora più brividi e orrore rispetto alla serie di *Resident Evil*. Questa volta dovrete vedervela con dei terribili dinosauri invece che con i soliti zombi. Non vediamo l'ora di provare la versione demo che verrà presentata all'E3.

3 ▸ Um Jammer Lammy

Carlo lo ha provato per due ore di seguito: dice che le musiche sono orecchiabili, che sarà possibile giocare in due contemporaneamente e usare Parappa come personaggio segreto.

4 ▸ Gran Turismo 2

Considerando la bellezza del primo *Gran Turismo*, non vediamo l'ora di scoprire quali meraviglie ci attendono in questo seguito. Per ora sappiamo solo che avrà una grafica migliore, maggior realismo, 300 vetture da provare e nuovi circuiti sterrati tipo rally!

5 ▸ Omega Boost

I creatori di *Gran Turismo* ci regalano uno sparatutto 3-D con giganteschi robot come protagonisti. Sarà possibile cimentarsi in quelle gloriose battaglie spaziali viste nella serie "Robotech".

6 ▸ Wipeout 3

Il primo *Wipeout* rivoluzionò il genere delle corse grazie alle sue piste originali, alle armi devastanti e all'incredibile velocità. Aspettatevi lo stesso anche da questo terzo capitolo.

7 ▸ Driver

Avete mai sognato di partecipare a uno di quegli inseguimenti che si vedono nei film polizieschi? Beh, le vostre fantasie diventano realtà... e non dovete neanche infrangere la legge! *Driver* è il nuovo gioco creato dagli sviluppatori di *Destruction Derby*.

8 ▸ Dragon Quest VII

Questo è uno dei titoli più attesi dai giocatori giapponesi. Se questo nuovo capitolo continuerà la tradizione dei primi sei giochi della serie, allora preparatevi a uno dei GDR più grossi mai apparsi su PlayStation.

9 ▸ Ace Combat 3

È passato molto tempo dall'uscita dell'ultimo simulatore di combattimenti aerei per PlayStation. *Ace Combat 3* porterà nuova vita a questo genere di giochi grazie a una grafica mozzafiato e a una giocabilità spettacolare.

10 ▸ Final Fantasy VIII

Ora che tutto lo staff di PSM si è unito al fan club ufficiale di *Final Fantasy VIII*, la nostra ossessione per questo gioco è diminuita drasticamente. Ora pensiamo a *FFVIII* solo quando dormiamo, quando mangiamo, quando scriviamo, quando lavoriamo...

Riflettori su:
Star Wars Episode One: The Phantom Menace

Alcuni portavoce della Nintendo hanno svelato che la loro compagnia ha preso i diritti esclusivi della serie di "Guerre Stellari". Non temete, è solo aria fritta. La LucasArts sta attualmente lavorando anche alla versione PlayStation di *Episode One*. Il prossimo mese speriamo di avere nuove informazioni su questo attesissimo gioco. Restate sintonizzati.

DR

Motomi Katayama ha fatto una carriera velocissima alla Namco. Dopo pochi anni è diventato il Responsabile di Produzione del dipartimento di Ricerca e Sviluppo. Katayama è un veterano della serie *Ridge Racer* ed è stato il direttore di produzione del mitico *Ridge Racer Type 4*. In questa intervista esclusiva, rivela a PSM tutti i segreti del suo lavoro.

▲Nonostante i suoi numerosi impegni, Katayama-san ha trovato un po' di tempo per rispondere ad alcune domande su *R4*.

PSM: Da quanto tempo stavate lavorando su *Ridge Racer Type 4*? Quanta gente è stata coinvolta nello sviluppo del progetto?

KAT: C'è voluto circa un anno e mezzo di duro lavoro. Il team principale era costituito da circa trenta persone.

PSM: In che cosa è diverso *R4* rispetto agli altri capitoli della serie? Quali sono gli elementi comuni a tutti i *Ridge Racer*?

KAT: Credo che il gioco sia diverso sotto ogni punto di vista. I controlli, l'intelligenza artificiale degli avversari, il sistema di gioco, l'impostazione della grafica e delle musiche sono completamente nuovi. La caratteristica comune con gli altri capitoli è la senzazione di velocità. Vogliamo che i giocatori sentano il vento nei capelli.

PSM: Il motore grafico del gioco è cambiato molto rispetto al primo *Ridge Racer*. In *R4* le macchine si comportano in modo più realistico. Tutto questo fa parte di una scelta precisa? Cosa possiamo aspettarci dai prossimi episodi, dal punto di vista del realismo e dei controlli?

KAT: *R4* non si può certo definire una vera simulazione di guida. Infatti il nostro obiettivo non era quello di ricreare realisticamente il comportamento delle vetture, ma quello di superare le leggi fisiche per portare all'estremo il divertimento. Chi si mette al volante di uno dei bolidi di *R4* potrà provare l'emozione di sfrecciare a velocità impressionanti. Abbiamo appositamente scelto di non complicare troppo il sistema di controllo per rendere il gioco accessibile a tutti. Dopo poche gare, i giocatori si sentiranno dei veri assi del volante in grado di compiere manovre impossibili nel mondo reale. Sono convinto che questa sia la principale differenza tra *R4* e il resto dei giochi di guida attualmente sul mercato. Se sarò ancora il direttore di produzione di questa serie, potete essere certi che non cambierò questa caratteristica.

PSM: Qual è stata la sfida più difficile nello sviluppo di *R4* e come siete riusciti a superarla?

KAT: È stata una sfida continua perché abbiamo cercato di creare il gioco di guida definitivo.

PSM: C'è qualcosa che non siete riusciti a inserire nel gioco a causa di problemi di tempo o per i limiti tecnologici della PlayStation? Pensate di recuperare queste idee in uno dei prossimi titoli della serie?

KAT: Sono abbastanza soddisfatto del lavoro che abbiamo fatto. Ci sono giusto un paio di particolari che non siamo riusciti a sviluppare in tempo, ma non posso rivelare nulla. Per quanto riguarda i progetti futuri sulla serie, NO COMMENT...

"CON R4 ABBIAMO CERCATO DI CREARE IL GIOCO DI GUIDA DEFINITIVO."

PSM: La modalità "Grand Prix" è senza dubbio una novità interessante. La presenza di una specie di trama rende più coinvolgente il gioco. Questo aspetto verrà approfondito nei prossimi *Ridge Racer*? Pensate che qualcuno vi copierà l'idea?

KAT: Ogni gioco della serie *Ridge Racer* nasce da un'idea diversa. Il primo titolo voleva essere un simulatore di guida piuttosto realistico in cui ci si affrontava in una serie di gare singole. *R4*, invece, vuole proiettare il giocatore nel mondo delle corse professionistiche, e farlo partecipare alla vita di scuderia. Basta guardare le

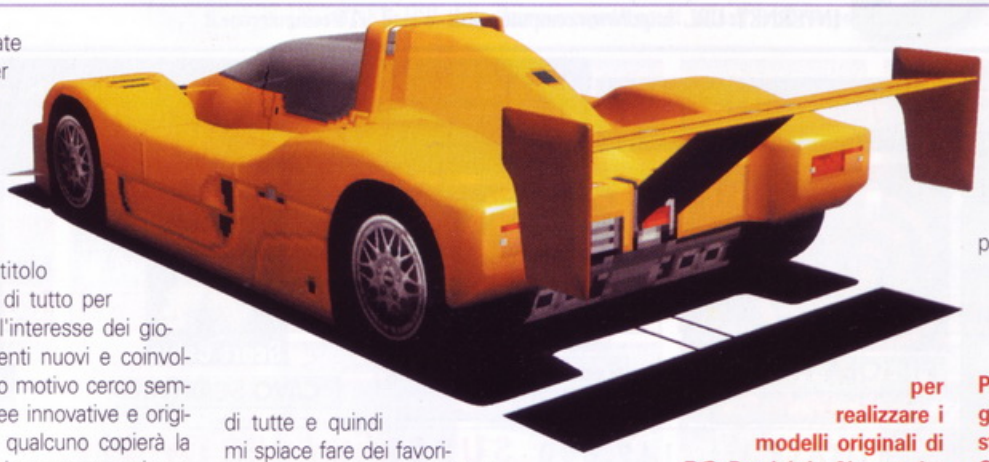
PSM: Come avete avuto l'idea di creare Reiko Nagase (la mascotte di *R4*)?

KAT: Reiko era stata creata come donna immagine di *Rage Racer*. Visto il grande successo ottenuto abbiamo deciso che sarebbe stata la ragazza ufficiale anche di *Ridge Racer Type 4*.

PROFILO ▶▶▶

Nome:	Reiko Nagase
Data di Nascita:	14 Febbraio 1975
Luogo di Nascita:	Tokio, Giappone
Altezza/Peso:	1,70 m/ 55 Kg
Misure:	86/58/86
Gruppo Sanguigno:	A
Abilità Speciali:	Nuotare e suonare la chitarra
Hobby:	Guidare, cucinare soufflè e praticare sport acquatici
Cibi Preferiti:	Minestrone, pere, patatine fritte
Videogiochi preferiti:	Pac-Man, Smash Court
Nel tempo libero ama:	Fare shopping, portare in giro il suo cane Ricky
Sogno nel cassetto:	Diventare un'astronauta
Note:	Reiko è stata la ragazza-immagine ufficiale del campionato *Rage Racer*. Visto il grande successo ottenuto, è stata eletta madrina del *Real Racing Roots '99*

sequenze animate dei vari giochi per rendersi conto dell'evoluzione di *Ridge Racer*. Se parteciperò alla realizzazione del prossimo titolo della serie, farò di tutto per mantenere alto l'interesse dei giocatori con elementi nuovi e coinvolgenti. Per questo motivo cerco sempre di trovare idee innovative e originali. Non so se qualcuno copierà la nostra idea, ma la cosa non mi sorprenderebbe.



PSM: *R4* è uno dei primi giochi a supportare la PocketStation. Cosa ne pensate e come vi piacerebbe sfruttare in futuro la mini console della Sony?

KAT: In *R4* sarà possibile accumulare un'enorme quantità di auto. In questo modo ciascuno potrà mettere da parte una vera e propria collezione. Grazie alla PocketStation i giocatori saranno in grado di scambiarsi le macchine anche senza stare di fronte alla Tv. Credo che la PocketStation possa offrire molti vantaggi anche dal punto di vista delle relazioni sociali. Mi piacerebbe realizzare un gioco pensato appositamente per questa piccola meraviglia della Sony.

PSM: La Namco è famosa per le strane periferiche che crea appositamente per i suoi giochi. Dopo il controller NegCon e la pistola GunCon, ecco il nuovo JogCon per *R4*. Questo joypad con volante dovrebbe rendere ancora più coinvolgente l'esperienza di gioco. Pensate che questo dispositivo arriverà mai in Europa? È divertente da usare? Pensate che sia utile per i giocatori?

KAT: Il JogCon verrà venduto anche in Italia, in una confezione speciale a tiratura limitata. Non sono in grado di prevedere che successo avrà, ma vi assicuro che secondo me è molto divertente da usare e migliora notevolmente la giocabilità di *R4*. Con il JogCon potrete sentire la reazione delle ruote dopo ogni sterzata, proprio come se guidaste un'auto vera. Inoltre, avvertirete le vibrazioni dopo ogni urto con le altre vetture.

PSM: Qual è la macchina migliore del gioco e qual è la più assurda da usare?

KAT: Non è facile scegliere un modello specifico. In fondo mi sento il papà di tutte e quindi mi spiace fare dei favoritismi. Se proprio devo sbilanciarmi, credo che la "Super Nova" sia quella che dà più emozioni. Nella modalità Gran Prix potrete guidarla solo nell'ultimo tracciato (quello a forma di anello). Se però la usate su un altro percorso vi sembrerà di essere al volante di un vero mostro a quattro ruote.

PSM: Qual è la tua pista preferita e perché?

KAT: La mia preferita è Heaven and Hell. Questo tracciato mi piace molto perché dopo un po' che ci si allena è possibile notare i propri miglioramenti. Inoltre, trovo che curve e rettilinei siano ben bilanciati, anche se il livello di difficoltà è piuttosto alto.

PSM: A quali auto vi siete ispirati per realizzare i modelli originali di *R4*? Perché la Namco ha deciso di creare delle vetture inedite invece di inserire macchine realmente esistenti?

KAT: Come ho già detto prima, *Ridge Racer Type 4* non è una simulazione realistica. Se avessimo usato modelli di vetture esistenti, avremmo in qualche modo sporcato l'impostazione fantastica del gioco. Per questa ragione abbiamo preferito creare delle macchine immaginarie con carrozzerie che sembrano uscite da un cartone animato. Per quel che riguarda la fonte d'ispirazione, non posso dirvi nulla. Dovrete fare questa domanda ai nostri progettisti grafici.

> "PREFERISCO PROGETTARE VIDEOGIOCHI PIUTTOSTO CHE PROVARLI SUL CAMPO"

PSM: Hai mai giocato con altri simulatori di guida? Se è così, cosa ti piace e cosa non ti piace dei giochi della concorrenza?

KAT: Devo dire che onestamente non sono un grande giocatore, perché preferisco progettare i videogiochi piuttosto che provarli. Recentemente ho giocato a *Colin McRae Rally* nella versione per PC e devo dire che mi è piaciuto moltissimo. La voce del navigatore è una delle caratteristiche che preferisco.

PSM: Cosa prevedi nel futuro dei giochi di guida? *R4* ha portato questo genere a un nuovo livello. Quale sarà il passo successivo?

KAT: Credo che in futuro i giochi di guida saranno suddivisi in moltissimi sotto-generi. La divisione tra le simulazioni e i titoli più immediati come *R4* diventerà sempre più marcata. Attualmente non conosco ancora i progetti futuri della Namco, ma potete stare certi che non si tratterà di semplici sequel.

PSM: State già pensando all'opportunità di realizzare un gioco della serie *Ridge Racer* anche su PlayStation 2?

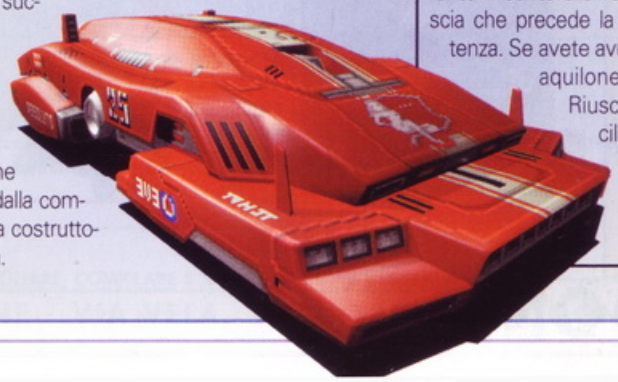
KAT: Non posso assolutamente rivelare nulla sui progetti Namco per la nuova console Sony.

PSM: Quali tra le nuove caratteristiche tecniche della PlayStation 2 vi sarebbe piaciuto sfruttare in *Ridge Racer Type 4*?

KAT: Con la nuova console Sony avremmo potuto inserire le condizioni atmosferiche e naturalmente portare il livello grafico a vette inimmaginabili. Quando usciranno i primi titoli di guida per la Next PlayStation potrete aspettarvi delle esperienze di gioco incredibilmente coinvolgenti.

PSM: Ci puoi svelare qualche segreto del gioco che conosci solo tu e pochissime altre persone al mondo?

KAT: Okay. Quando completate la modalità GP si sbloccherà un'opzione segreta (Extra Trial). Se riuscite a battere l'auto speciale che si trova qui, allora potrete usarla nelle gare successive. Ci sono ben 16 auto segrete (devil car) che dipendono dalla combinazione tra costruttori e scuderia.



CODICE AL VOLO

Selezionate il tracciato "HEAVEN AND HELL" e premete sinistra, destra, destra, destra durante il conto alla rovescia che precede la partenza. Se avete avuto un buon tempismo apparirà un aquilone che volerà sopra il circuito. Riuscirgli a stare dietro è piuttosto difficile perché è in grado di completare un giro in un solo minuto e dodici secondi! Nel replay della gara, l'aquilone non sarà comunque visibile.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

GENOVA
PROSSIMA APERTURA

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

OFFERTA ACTION 1

PISTOLA PANTHER con effetto vibrazione compatibile con TUTTI i giochi + Pedale per opzione "special weapon" + CAVO SCART Con presa RCA + gioco TIME CRISIS (Namco)
Lit.109.900

PISTOLA PANTHER
Lit. 59.900

+

Pedale per PANTHER
Lit. 19.900

+

CAVO SCART+RCA

+

TIME CRISIS

TOTALE Lit. 149.600 **SUPER OFFERTA Lit.109.900**

OFFERTA ACTION 3

PISTOLA PANTHER con effetto vibrazione compatibile con TUTTI i giochi + Pedale per opzione "special weapon" + CAVO SCART Con presa RCA + MEMORY CARD da 120 Blocchi
Lit.179.900

PISTOLA PANTHER
Lit. 59.900

+

Pedale per PANTHER
Lit. 19.900

+

Memory card da 120 Blocchi

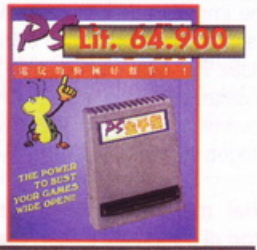
+

CAVO SCART+RCA

TOTALE Lit. 119.700 **SUPER OFFERTA Lit. 99.900**

OFFERTA POWER

ACTION REPLAY PRO + MEMORY CARD da 15 Blocchi + JOYPAD ANALOGICO TWIN DOUBLE-SHOCK CON effetto Vibrazione.
Lit. 99.900



ACTION REPLAY

+

JOYPAD ANALOGICO CON VIBRAZIONE

+

Memory card da 15 Blocchi

TOTALE Lit. 124.700 **SUPER OFFERTA Lit. 99.900**

PISTOLA VIRTUAL GUN
Lit. 129.900

Il nuovissimo volante + pedaliera con la funzione DUAL SHOCK per trasmettere le vibrazioni portando cosi' il livello di realismo ai massimi livelli

COMPUTER ONE LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

KENSEI SECRED FIST	TAI-FU	COOL BOARDERS 2	RIDGE RACER TYPE 4	KKND 2 - CROSSFIRE	BUST A MOVE 4	TOMB RAIDER 2 Plat.
Lit. 99.900	Lit. 84.900	Lit. 49.900	Lit. 94.900	Lit. 99.900	Lit. 89.900	Lit. 49.900
GUARDIAN CRUSADE	SPORTS CAR GT	WING OVER 2	MONACO GP RACING	STREET SKATERS	NEED FOR SPEED 4	MOTO RACER Platinum
Lit. 99.900	Lit. 99.900	Lit. 99.900	Lit. 99.900	Lit. 99.900	Lit. 99.900	Lit. 49.900
POPULOUS 3	CRASH BANDICOOT 2	DARKSTALKERS 3	GEX 3D	RUGRATS	GLOBAL DOMINATION	ROLLCAGE
Lit. 99.900	Lit. 49.900	Lit. 84.900	Lit. 89.900	Lit. 99.900	Lit. 94.900	Lit. 94.900
ASTERIX	CIVILIZATION 2	TRIPLE PLAY 2000	NHL FACE OFF 99	UEFA CHAMPIONS	PRO BOARDERS	VIVA FOOTBALL
Lit. 99.900	Lit. 99.900	Lit. 129.900	Lit. 89.900	Lit. 99.900	Lit. 94.900	Lit. 94.900
RETRO FORCE	PRO18 WORLD GOLF	AKUJI THE HEARTLESS	FISHERMAN BAIT USA	ARMY MEN 3D USA	SYPHON FILTER USA	METAL GEAR SOLID
Lit. 94.900	Lit. 94.900	Lit. 99.900	Lit. 129.900	Lit. 129.900	Lit. 139.900	Lit. 99.900

OGNI DUE GIOCHI ACQUISTATI UNA MEMORY CARD COMPRESA NEL PREZZO

TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
TELEFONA SUBITO!!!

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ???

PSM 7/99

Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____ indirizzo_____ CAP_____ CITTA'_____ Prov._____
TELEFONO_____ Possiedo: __Console __Personal Computer
Configurazione del mio PC Console Marca e Modello
_____
_____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

MADE IN JAPAN

DI BANZAI CHIBI CHAN

Le ultime novità e notizie dalla terra del Sol Levante, presentate dal nostro unico Banzai Chibi-Chan.

Konichiwa, amici otaku! Benvenuti a un altro emozionante episodio dedicato ai videogiochi del Sol Levante. In soli trenta giorni ci sono stati moltissimi cambiamenti nel mondo della nostra amata console. Sto ancora riprendendomi dall'annuncio ufficiale della PlayStation 2. SHIIIIAWASEEEE!!!! Non ho parole per esprimere quanto era bella la grafica dei filmati che ho visto. Purtroppo questo gioiello non sarà disponibile prima della fine dell'anno. *Jikan ga kakaru...* Proverò a chiedere gentilmente alla Sony di mandarmi una PSX 2 in anteprima, non ce la faccio ad aspettare... *Onegaishimasu*, Sony.
Fortunatamente l'attesa della PlayStation 2 sarà resa più dolce dall'uscita di numerosi titoli di importazione. *Um Jammer Lammy* sta monopolizzando l'attenzione degli otaku già da un paio di mesi e presto arriverà ufficialmente anche in Occidente. Nel frattempo il gioco più atteso qui in Giappone è *Lunar 2: Eternal Blue*. Anch'io ho iniziato a fare la fila davanti al negozio per accaparrarmene una copia in anteprima. Non ne sono certo, ma credo che *Final Fantasy VIII* mi abbia ormai fatto entrare definitivamente nel tunnel dei GDR. Ora li gioco tutti grazie alla mia scorta inesauribile di caffè e Pocket Coffee (un vero giocatore non ha bisogno di dormire!!!). Se in un mese non escono GDR, inizio a tremare e sudo freddo... mi dovrò forse disintossicare?!? Lo spazio a mia disposizione sta per terminare e quindi vi do subito appuntamento al mese prossimo.

Notizie e Note

► *Ace Combat 3* è in arrivo. Le mie fonti alla Namco hanno finalmente rivelato la data di uscita di questo attesissimo simulatore di combattimento aereo. Il giorno da segnare sul calendario è il 27 maggio. I miei agenti segreti mi hanno detto che il gioco verrà venduto a 6800 Yen (circa centomila lire) e che utilizzerà il controller Dual Shock in maniera innovativa.

► Se non vedete l'ora di mettere le mani sul nuovo capitolo di *Secret of Mana*, allora vi consiglio di comprare la versione giapponese di *Racing Lagoon* (un GDR sul mondo delle corse). All'interno della confezione sarà contenuta anche una demo del misterioso *Legend of Mana*. Per avere altre informazioni su questo gioco non perdete il prossimo numero di PSM.

► La Sacnoth sta sviluppando un nuovo gioco horror per PlayStation intitolato provvisoriamente *"Koudelka"*. La trama vi porterà a contatto con la cultura dei nomadi orientali e vi farà investigare sui misteri che stanno sconvolgendo un antico monastero. L'uscita è prevista entro l'estate.

FLASH DA TOKYO

Final Fantasy VIII ha stabilito nuovi record. Ci sono volute solo due settimane perché andasse esaurito ovunque. Solo i furbi che l'avevano acquistato durante le prevendite hanno avuto la possibilità di portarselo a casa (come il sottoscritto)! Anche le PocketStation stanno per andare esaurite nuovamente. Uno dei negozi più popolari di Tokio, che accetta solo pagamenti in contanti, ne ha vendute 50 in pochissimi minuti. A ogni acquirente è stato dato un biglietto numerato ed è stato messo in attesa, poi sono stati chiamati uno per volta per il pagamento vero e proprio. Dovevate vedere quanto erano sorridenti e fieri i clienti quando sono usciti dal negozio con la preda tra le mani.

Ecco un altro individuo sconsolato per non essere riuscito ad acquistare una PocketStation.

Grande attesa

Le montature pubblicitarie e gli annunci con largo anticipo sembrano essere una delle strategie vincenti nel mondo dei videogiochi. Infatti, la conferenza stampa che ha ufficialmente annunciato la PlayStation 2 ha causato numerose ripercussioni qui in Giappone. La Sega sta già correndo ai ripari per non far calare troppo le vendite del Dreamcast. Nel frattempo la Namco ha avuto un tempismo perfetto per annunciare la data di uscita di *Ace Combat 3*. In pochi giorni il loro simulatore di combattimento aereo è balzato in cima alle classifiche dei titoli più attesi. Nel frattempo i Giapponesi appassionati di musica trattengono il respiro nell'attesa della versione per PSX dell'arcade *Dance Dance Revolution*.

Successi per PlayStation

Marvel Super Heroes VS Street Fighter EX Edition è il gioco che tutti vogliono provare a Tokyo. Chi può resistere alla tentazione di far combattere Ken contro l'incredibile Hulk?!? È un'idea davvero da sballo e sarà sicuramente un altro successo per quei volponi della Capcom. Questo mese la periferica più venduta è il nuovo volante colorato della HORI. Questo piccolo gioiellino vi aiuterà ad affrontare le curve a gomito di *Colin McRae* e *Monaco Gran Prix 2*.
Un altro titolo per cui tutti i giocatori nipponici stanno sbavando è *Monster Farm 2*. Questa nuova versione del gioco sarà compatibile con la PocketStation e vi permetterà di portarvi il vostro cucciolo mostruoso ovunque. Ora devo andare a prendere il prossimo treno per Shibuya.
Per fortuna che la mia fida PocketStation mi farà compagnia durante il lungo viaggio...
Ci vediamo il mese prossimo.

—Max Everingham

▲ *Monster Farm 2* è uno dei giochi più attesi in Giappone.

▲ Lungo le strade di Akihabara potete provare ogni nuovo gioco in uscita.

Carri Armati Giapponesi!!!

Ascii e Shangri-la hanno quasi ultimato lo sviluppo di *Panzer Front*, un nuovo gioco strategico in tempo reale ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Preparatevi a prendere i comandi di 11 potentissimi carri armati e a guidarli in diversi tipi di ambienti come paludi, spiagge e montagne. Una delle caratteristiche più interessanti di questo titolo è che i mezzi da combattimento non saranno le perfette riproduzioni delle loro controparti reali, ma delle rielaborazioni effettuate da alcuni fra i più famosi artisti giapponesi.

▲ In *Panzer Front*, la Ascii ha modernizzato i carri armati della Seconda Guerra Mondiale. Era veramente necessario farlo?

I 10 più venduti in Giappone
[al momento della stampa]

1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Space Battleship Yamato (Bandai)
3. Armored Core: Master Of Arena (From Software)
4. Bass Landing (Ascii)
5. Beatmania (Konami)
6. Super Hero Battle (Bandai)
7. Crash Bandicoot 3: Warped World Tour (Sony CEI)
8. Simple 1500 Series: Mah Jongg (Culture Publishers)
9. Digimon World (Bandai)
10. Beatmania 3rd Mix (Konami)

Ultime Uscite in Giappone

DATA	TITOLO	GENERE	EDITORE
4/5	Sancore Best Gaming Expert	Da Tavolo	Sunsoft
20/5	Virgin Fleet	Avventura	Konami
20/5	Kanazawa's Shogi	Da Tavolo	Seta
27/5	Lunar 2: Eternal Blue	GDR	Kaodgawa Shoten/ESP
27/5	Buzzer Beater Vol. 1	Altro	SCEI
27/5	Buzzer Beater Vol. 2	Altro	SCEI
27/5	Legend of the Hero of the Galaxy	Da Tavolo	Tokuma Shoten
Maggio	Monster Compri World	GDR	Idea Factory
Maggio	Nobel's Game Center	Avventura	Vigit
Maggio	Purumi Purumi	GDR	Culture Publishers
Maggio	Uneasy Hunch	Simulazione	Kodansha
Maggio	Cinema English Language School n 5	Altro	Zombie/ Success
Maggio	Puzzle by Egg	Rompicapo	SCEI
Maggio	Pocket Dungeon	GDR	SCEI
Maggio	Logic Mah Jong	Da Tavolo	Japan Software
Maggio	Dragon Money	Da Tavolo	Micro Cabin
Maggio	Marionette Company	Avventura	Micro Cabin

HOT Japan

Tokyo Game Show

Una delle conferenze più interessanti del Tokyo Game Show era incentrata sul futuro del gioco On-Line. Sia il Dreamcast che la nuova console della Sony hanno la possibilità di collegarsi via Internet. Questo significa che molto presto potremo sfidare giocatori sparsi per tutto il mondo. Numerose case di sviluppo stanno già producendo giochi che sfruttano questa nuova opportunità.

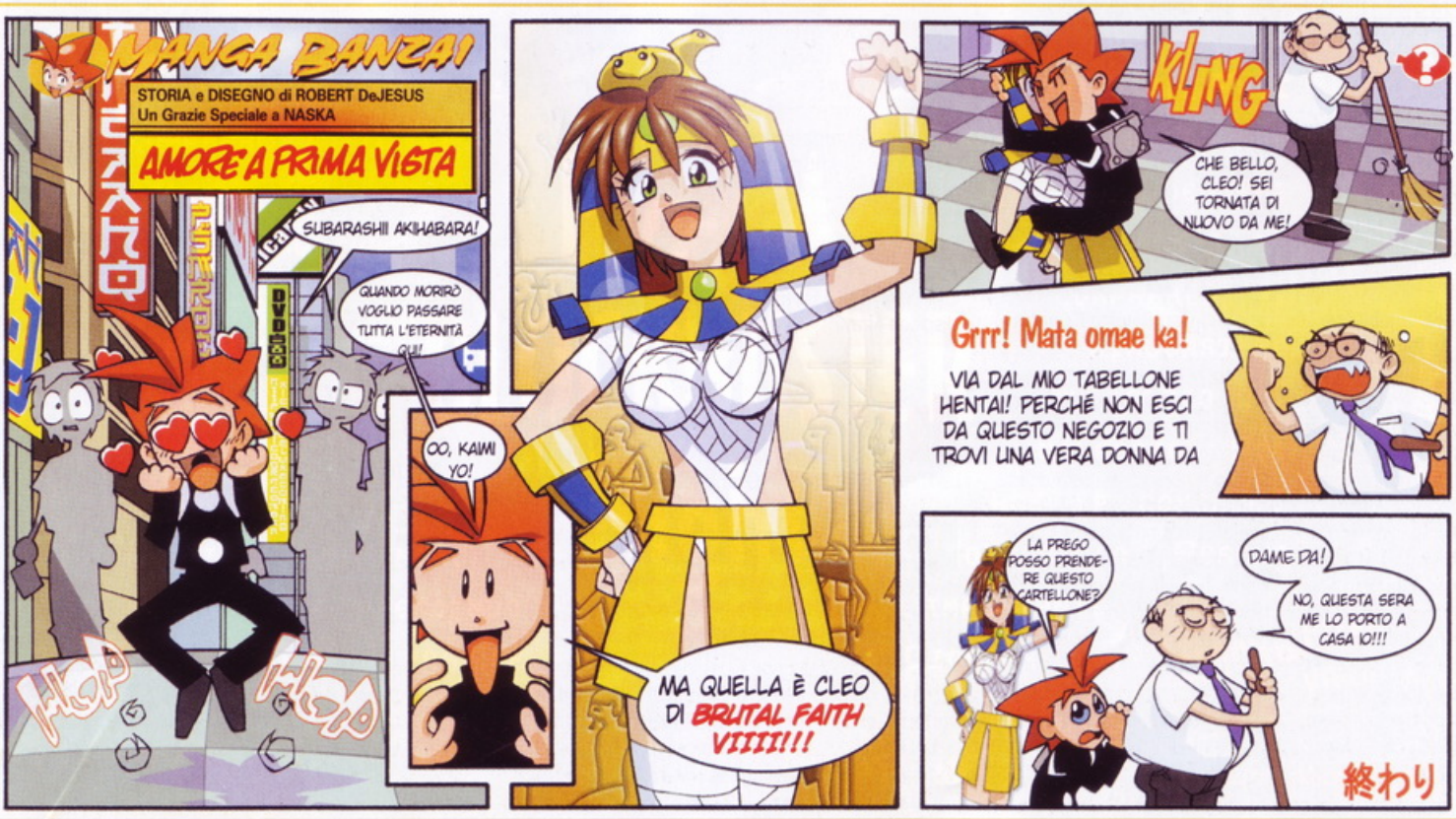
▲ La folla di gente al TGS!

Il Migliore secondo Chibi

LUNAR 2: ETERNAL BLUE

Dopo aver portato a termine *Final Fantasy VIII*, ho sentito il fortissimo bisogno di iniziare subito un altro GDR. Fortunatamente, proprio in questi giorni, è finalmente uscito l'attesissimo *Lunar 2: Eternal Blue*. Questo bellissimo gioco non sarà famoso come *Final Fantasy* o *Dragon Quest*, ma in Giappone è molto apprezzato grazie all'ottima storia e alla fantastica caratterizzazione grafica dei personaggi. Sto giocando solo da un paio d'ore e già lo amo alla follia. Sento che mi aspettano altre nottate insonni.

▲ I fan dei GDR si ricorderanno della prima versione di *Lunar* uscita su Sega CD. Questo gioco era uno dei pochi titoli decenti per quell'aggeggio!



PSM NIPPON NEWS

Per tutti gli Otaku a cui le notizie dal Giappone non bastano mai! Novità dell'ultima ora, pettegolezzi e informazioni riservate prese dal mondo dei videogiochi giapponesi.

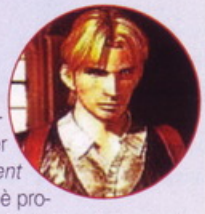
Burattini con un Cervello

La Micronet ha distribuito in Giappone il suo ultimo lavoro, *Marionette Handler*. Anche se le immagini possono trarre in inganno, questo non è uno dei soliti simulatori di Mech tipo *Armored Core*. La particolarità di questo gioco è che non avrete il controllo diretto del vostro robot, ma vi limiterete a programmare la loro intelligenza artificiale per poi fargli affrontare i nemici in varie arene. La grafica è carina ma prima di fare qualsiasi commento in merito dovremmo dargli un'occhiata (o è un capolavoro o una fregatura...spaziale!!!).

▲ **Come in ogni gioco di robot che si rispetti, potrete comprare nuove parti per rendere il vostro mezzo sempre più potente.**

► **Non fatevi ingannare da questa immagine, i Mech che usate in *Marionette Handler* non sono giganteschi. In realtà si tratta di piccoli modellini che combattono in minuscole arene.**

La SNK Spaventa la PlayStation



La SNK sta per distribuire un horror game per PlayStation sullo stile di *Resident Evil*. Il gioco intitolato *Koudelka*, è prodotto dalla Sacnoth (una casa di sviluppo formata da alcuni ex-programmatori Square) ed è realizzato interamente in grafica 3-D con numerosi spezzoni in Computer Grafica. La storia ha inizio in un misterioso monastero e poi porterà il giocatore in giro per tutta l'Europa. Il nostro vecchio continente ultimamente viene scelto spesso come ambientazione per videogiochi giapponesi. In *Koudelka* avrete possibilità di arruolare parecchi personaggi, ma durante i combattimenti ne dovrete scegliere solo tre. La cosa interessante è che in alcuni casi la presenza o l'assenza di determinati personaggi modificherà lo svolgersi della trama.

Bandai si Vampirizza!!

La Play è Sempre più Horror...

Eccovi in anteprima i disegni preparatori del nuovo gioco horror della Bandai, *Countdown Vampires*. Sembra proprio che prossimamente la console Sony verrà sommersa da titoli stile *Resident Evil*... A noi questo non dispiace affatto!

NOTE NIPPONICHE

► La Showscan sta ormai ultimando la produzione di *StreetFighter II-The Racing Simulation*. Questo gioco dovrebbe essere molto simile ai vari *Mario Kart* della Nintendo e permetterà di usare gli attacchi speciali dei personaggi per danneggiare gli altri piloti. L'uscita in Giappone è prevista per la fine di giugno.

► Se amate la saga di *Final Fantasy*, quest'anno aspetterete Natale con molta più ansia del solito!!! La Square ha annunciato ufficialmente l'uscita in occidente di *Final Fantasy Collection*, uscito quest'anno in Giappone. Questo Box contiene tutti i Final Fantasy dal primo al sesto, tutti tradotti in inglese e con nuovi filmati in computer grafica!!! In più ci sarà nascosto un misterioso Bonus... Che dire? Siamo commossi...

► Non sappiamo ancora quanto ci sia di vero in questa voce (la Square non conferma, né smentisce), ma pare che presto nelle sale giochi di tutto il mondo arriverà la seconda parte del popolarissimo *Ergheiz*. La meccanica di combattimento rimarrà invariata, ma la grafica verrà migliorata notevolmente. La notizia più interessante è che questa volta i personaggi nascosti saranno quelli di *Final Fantasy VIII*. Preparatevi a vivere lo scontro tra Squall e Seifer in tempo reale!

► La Taito sta per distribuire *Psychic Force 2*. Il primo episodio della serie era un picchiaduro decisamente sotto la media. Questa nuova versione avrà una grafica d'altissimo livello, nuovi personaggi e un'intelligenza artificiale decisamente migliorata. Per rendere il tutto più appetibile va segnalata la nuova introduzione a cartoni animati con colonna sonora di Hironobu (ovvero colui che ha scritto buona parte delle musiche degli OAV di *Dragonball*). L'uscita è prevista per metà estate in versione PlayStation e Dreamcast.

► SNK e Capcom hanno annunciato ufficialmente la loro collaborazione per realizzare un nuovo picchiaduro dal titolo provvisorio di *SNK Vs Capcom*. Non ci sono ancora immagini, ma è facile immaginare scontri all'ultimo sangue tra i fratelli Bogard della serie di *Fatal Fury* e i protagonisti dei vari *Street Fighters*!!!

► La Shoeisha sta sviluppando un GDR davvero particolare. Infatti, in *Blade Maker* non vestirete i panni di un intrepido cavaliere o di un misterioso mago ma quelli di un... fabbro!!! Il vostro obiettivo sarà quello di diventare sempre più abili nella costruzione di armi e armature e di intraprendere pericolosi "viaggi promozionali" per mostrare le creazioni in terre lontane. Il vostro obiettivo sarà quello di diventare il più famoso armaiolo del mondo.

► Takara e Tamsoft hanno confermato di essere pronti per lanciare sul mercato il nuovo capitolo della più antica serie di picchiaduro per PlayStation. *Toshinden 4* avrà una meccanica di gioco completamente rinnovata rispetto ai capitoli precedenti (spariranno probabilmente le armi da fuoco) e come protagonisti avrà una nuova generazione di personaggi.

Metal Gear Solid Integral

Esce una Nuova Versione del Capolavoro Konami

Fan di Solid Snake preparatevi a tornare in missione. La Konami sta per distribuire in Giappone una nuova versione del suo capolavoro, intitolata *Metal Gear Solid Integral*.
Attualmente non è stato reso noto se si tratterà di un prodotto a parte o di un disco aggiuntivo (in questo caso per poterlo usare sarà necessario avere la prima versione del gioco). Tra le novità offerte da questa "espansione" ci sarà la possibilità di giocare sempre con la visuale in prima persona (come *Doom*), con 300 nuove missioni per il livello d'allenamento, nuovi bonus e altre sorprese. Per esempio, dopo aver finito il gioco sarà possibile fare un servizio fotografico di May Lin e Naomi e cambiare i vestiti di Snake e Meril. Inoltre *Metal Gear Solid Integral* sarà compatibile con la PocketStation.

Un Demone Guerriero

La Capcom Annuncia Grandi Novità

Dopo aver annunciato il terzo capitolo della saga *Resident Evil* (correte a vedere le prime immagini a pg. 46), la Capcom ha fatto trapelare le prime immagini di un altro titolo dalle atmosfere lugubri. Il gioco è provvisoriamente intitolato *Onimusha* (letteralmente "Demone Guerriero") e viene descritto come un incrocio tra *RE* e *Tenchu*. Il sistema di gioco dovrebbe essere simile a quello del simulatore di *Ninja* della Sony e potrete usare varie armi tipiche del periodo feudale giapponese, come la Katana o la Naginata. Per ora non è stata annunciata nessuna data d'uscita.

Stop all'Importazione

Mai più Giochi Giapponesi sulle Play Modificate?

Dopo *Final Fantasy VIII*, continuano a uscire giochi giapponesi dotati del nuovo sistema di protezione che gli impedisce di funzionare sulle PlayStation europee modificate. Sembra che con l'aiuto di un'Action Replay e dei codici speciali, sia comunque possibile giocare a questi titoli anche sulle nostre console PAL. Eccovi comunque l'elenco dei titoli protetti finora usciti: *I.Q. Final Trial, PoPoRouge, Pocket Muu Muu, Final Fantasy VIII, Silent Hill, Global Force, Chocobo Racing, UmJammer Lammy, Dancing blade Katte ni Momotenshi II, Tears of Eden, Magical Tetris Charange featuring Mickey.*

C'È CHI LE PARTITE LE COMPRA.

E CHI PRIMA LE NOLEGGIA.

Da Blockbuster puoi comprare tutte le partite che vuoi, scegliendo tra l'ampia e conveniente offerta dei videogames. E da oggi le partite puoi anche noleggiarle, prendendo la tua copia tra le tante disponibili. Puoi provare e riprovare il tuo videogame e, se decidi di comprarlo, ti rimborsiamo il prezzo del noleggio. Non hai la console? Noleggiala. Perché l'importante è giocare.

Play A BLOCKBUSTER® Night

BLOCKBUSTER VIDEO

http://www.blockbuster.it

RECENSIONI

le più oneste, sicure, imparziali recensioni disponibili sul pianeta terra

Anche se la PlayStation è la migliore console del mondo non significa che tutti i suoi giochi riescano col buco. Le nostre recensioni fanno una radiografia degli ultimi titoli, in modo da farvi sapere quali vale la pena comprare e quali lasciar perdere.

GIOCHI DEL MESE

Legend of Legaia ..... pg. 26
Pro 18 World Tour Golf ..... pg. 27
Gex 3D: Deep Cover Gecko ..... pg. 27
UEFA Champions League ..... pg. 28
MSHeroes vs SF ..... pg. 29
NBA In the zone ..... pg. 30
BigAir Snowboarding ..... pg. 32
Rushdown ..... pg. 32
Sport Car GT ..... pg. 33
Monster Seed ..... pg. 34
VIVA Football ..... pg. 34
Hard Edge ..... pg. 35

CHIARO E SEMPLICE, NELLO STILE PSM

Questo è il Riassunto Gioco. Una serie di note brevi per i pigroni che non vogliono leggere l'intera recensione.

Queste sono le categorie che reputiamo le più importanti quando si giudica un gioco. Ognuna è classificata con un voto da 1 a 5.

Grazie alla sezione Longevità, con un veloce sguardo potrete scoprire quanto vi terrà impegnato questo gioco. Molti titoli sono divertenti all'inizio, ma perdono consistenza dopo poche ore di gioco. Altri c'è bisogno di tempo per capirli e apprezzarli. Un 5 significa che ci giocherete senza interruzioni, mentre 1 vuol dire che il gioco è già praticamente in un cassetto.

LA SCALA DI GIUDIZI DI PSM

Qui a PSM vogliamo farvi sapere che prendiamo le recensioni molto seriamente. Proprio come voi, anche noi siamo rimasti scottati e delusi dopo l'acquisto di un pessimo gioco (e di questi tempi non è facile riuscire a farseli cambiare dai negozianti). Così quando ci prepariamo a recensire un gioco continuiamo a farci la stessa domanda: "Valeva la pena di spenderci quelle centomila lire tanto faticosamente risparmiate?!?". Per sintetizzare il valore generale del gioco, abbiamo deciso di usare una scala di giudizi a cinque stelle. Abbiamo optato per questa soluzione per evitare fastidiose speculazioni sui classici giudizi in percentuale. Così, se assegnamo cinque stelle a un gioco, garantiamo che non potrà deludere nessuno, quindi potrete comprarlo a scatola chiusa!

IL VERO VOLTO DI UN VOTO

Una pietra miliare! Non averlo nella vostra collezione sarebbe un imperdonabile errore!

Un gioco veramente ben fatto! Se siete fan del genere dovreste sicuramente procurarvelo!

Abbastanza buono; ha qualche pecca, ma anche tanti buoni elementi.

Forse merita un po' d'attenzione dai fanatici della licenza da cui è tratto o del tipo di gioco, gli altri lascino perdere.

Evitate qualsiasi contatto con questo titolo, non merita neanche un secondo del vostro tempo.

P. 26

P. 29

P. 30

P. 32

Pagellone

Questi sono i nostri voti per alcuni giochi realizzati negli ultimi mesi. Controllate la lista e verificate se ce n'è qualcuno che vi manca!

Abe's Exoddus ✪✪✪✪
Akuji ✪✪✪✪
Animaniacs Ten Pin Ally ✪✪✪
Apocalypse ✪✪✪
Armored Core: Project Phantasma ✪✪✪
Blast Radius ✪✪✪ 1/2
Bomberman Race ✪✪✪ 1/2
Bust-A-Groove ✪✪✪✪1/2
Bust-A-Move 4 ✪✪✪✪
Bust-A-Move '99 ✪✪✪✪
Civilization 2 ✪✪✪✪ 1/2
Colony Wars: Vengeance ✪✪✪✪✪
Contender ✪ 1/2
Cool Boarders 3 ✪✪✪✪
Darkstalkers 3 ✪✪✪✪
Dead In The Water ✪✪✪ 1/2
Destrega ✪✪1/2
F1: '98 ✪✪✪
FIFA '99 ✪✪✪✪ 1/2
Freestyle Boardin '99 ✪ 1/2
Guardian's Crusade ✪✪✪✪
Heart of Darkness ✪✪✪✪1/2
K-1 Revenge ✪✪ 1/2
Kensei: Sacred Fist ✪✪1/2
Knockout Kings ✪✪
Legend of Legaia ✪✪✪ 1/2
Marvel Superheroes vs. Street Fighter ✪✪✪ 1/2
MediEvil ✪✪✪
Metal Gear Solid ✪✪✪✪✪
Monkey Hero ✪✪✪ 1/2
NASCAR '99 ✪✪1/2
NCAA Final Four ✪✪✪ 1/2
NCAAGameBreaker '99 ✪✪✪✪1/2
NCAA March Mad '99 ✪✪✪ 1/2
Nectaris ✪✪✪✪
NFL Blitz ✪✪✪✪1/2
NFL GameDay '99 ✪✪✪✪✪
No One/Stop Mr. Domino ✪✪✪ 1/2
Point Blank 2 ✪✪✪
Pro 18 World Tour Golf ✪ 1/2
R-Types ✪✪✪✪
Rally Cross 2 ✪✪✪1/2
Rival Schools: United/Fate ✪✪✪✪
Rogue Trip ✪✪✪1/2
Rollcage ✪✪✪✪ 1/2
S.C.A.R.S. ✪✪✪
Silent Hill ✪✪✪✪ 1/2
Spyro the Dragon ✪✪✪✪
Street Fighter 2 Collection ✪✪✪✪
Street Sk8er ✪✪✪✪
Syphon Filter ✪✪✪✪
T'ai Fu ✪✪✪ 1/2
Tales of Destiny ✪✪✪✪
Tekken 3 ✪✪✪✪✪
Tenchu ✪✪✪✪1/2
Tiger Woods '99 PGA Golf ✪✪✪✪
Tomb Raider III ✪✪✪✪
Twisted Metal 3 ✪✪
Unholy War, The ✪✪✪✪
Uprising X ✪✪✪✪
WCW/nWo Thunder ✪✪✪
WWF Warzone ✪✪✪✪

OLTRE 500 VIDEO GAMES

TBWA/BDDP

8 circuiti, 45 macchine, prestazioni stravolgenti.

Ridge Racer Type 4.
Assolutamente sconsigliato ai deboli di stomaco.

Solo per PlayStation.

RIDGE RACER TYPE 4™

namco®

A più di 360 km/h non è facile dominare il proprio stomaco. In curva, dentro interminabili gallerie, con il rombo di chi ti insegue che ti pulsa nelle orecchie. Se accetti la sfida, non

ti rimane che salire su uno dei tanti bolidi che solo una mente diabolica poteva immaginare.
Ma ricorda, una volta partito, non potrai fermarti se ti senti male.

PlayStation®

Jogcon (superscript: TM) & (c) 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
Ridge Racer Type 4 & © 1998 NAMCO LTD.,All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd.

Legend Of Legaia

PRODOTTO
Sony CEA
SVILUPPO
Contrail/Prokion
GENERE
GDR

◀ Il modo in cui rispondete alle domande può influenzare il finale del gioco. Quindi pensate sempre prima di parlare.

▲ Come succede anche in *FFVIII*, i personaggi di *Legaia* possono assorbire le abilità dei mostri che affrontate in combattimento.

▲ I personaggi sono graficamente accattivanti, ma mancano di fascino e personalità.

▼ Nelle città incontrerete moltissima gente con cui parlare per ottenere indizi e informazioni utili.

L'ULTIMO GDR DELLA SONY NON CONVINCE COMPLETAMENTE

Prima della fine dell'anno, la PlayStation sarà letteralmente invasa da GDR d'alta qualità. Per riuscire a emergere in questo mare di concorrenza, gli sviluppatori stanno cercando di caratterizzare i loro titoli con meccaniche di gioco innovative e grafica originale.

Legend of Legaia è il nuovo GDR nato dalle stesse menti che hanno creato *Wild Arms*. Il suo punto di forza è un nuovo sistema di combattimento più divertente e dinamico. Durante ogni turno i vostri personaggi potranno eseguire un certo numero di attacchi per colpire il nemico. Combinando vari tipi di mosse (alte, medie e basse) potrete eseguire delle spettacolari combo o tecniche speciali. Logicamente avrete anche la possibilità di lanciare incantesimi o usare gli oggetti del vostro inventario. Anche se siamo lontani dai combattimenti in tempo reale, questo sistema riesce comunque a ravvivare una fase di gioco normalmente ripetitiva. Tutto questo riesce a rendere *Legend of Legaia* un gioco degno di essere acquistato.

L'avventura è ambientata in un mondo fantastico in cui gli uomini convivono pacificamente con gli esseri magici chiamati Seru. La serenità di quest'atmosfera si interrompe improvvisamente quando una strana nebbia verde si diffonde per tutto il pianeta. La terribile foschia ha il potere di far impazzire i Seru, trasformandoli in mostri spietati.

Dopo anni di terrore, per salvarsi dalle creature del male gli umani si ritirano all'interno di cittadelle fortificate. Il vostro compito sarà quello di prendere i comandi di un coraggioso ragazzo di nome Vahn. Dopo aver trovato un potentissimo Seru immune agli effetti della nebbia, intraprenderete un viaggio per scoprire l'origine della misteriosa foschia. Nel corso della vostra avventura esplorerete terre fantastiche ed entrerete in contatto con numerosi personaggi. La nebbia non è solo una trovata grafica. Le creature che incontrerete nelle diverse aree del gioco cambieranno in base alla presenza (o meno) del gas verde. Dopo aver sconfitto un Seru potrete assorbirlo e usarlo successivamente come incantesimo.

Visivamente *Legaia* è caratterizzato da una grafica completamente poligonale, con personaggi deformati che si muovono in ambienti poco realistici. Ma in un GDR la cosa più importante è la storia. La trama è un po' troppo confusa e non riesce a coinvolgere completamente i giocatori. I personaggi mancano di profondità e non hanno quel fascino particolare in grado di renderli indimenticabili. È difficile prevedere se *Legaia* riuscirà a sopravvivere alla terribile concorrenza dei numerosi GDR in uscita (tra cui segnaliamo *Jade Cocoon* e *Final Fantasy VIII*). Comunque il suo eccellente sistema di battaglia non passerà certamente inosservato agli occhi degli amanti del genere.

I nemici finali che dovrete affrontare in *Legaia* sono veramente difficili da battere. Vi consigliamo di avere sempre a portata di mano una buona scorta di pozioni guaritrici.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	4.5
CONTROLLO	3.5
INNOVAZIONE	4.5
PRESENTAZIONE	3.5

LONGEVITÀ: 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ La storia è piuttosto lunga e offre numerose missioni secondarie e colpi di scena
▲ L'innovativo sistema di combattimento rende le battaglie più strategiche e interattive
▼ I combattimenti contro i nemici finali possono essere davvero snervanti
▼ Per la maggior parte del gioco i personaggi e la storia non hanno il fascino di altri GDR

VOTO FINALE PSM: Qualche difetto impedisce a *Legaia* di diventare un capolavoro

Pro 18 World Tour Golf

PRODOTTO
Psygnosis London
SVILUPPO
Intelligent Games
GENERE
Golf

◄ La grafica e le animazioni del gioco sono davvero fantastiche. Peccato che *Pro 18 World Tour* in realtà sia così poco divertente.

TROPPO REALISTICO PER DIVERTIRE

Quanto possono essere realistici i giochi sul golf per rimanere comunque divertenti? *Pro 18 World Tour Golf* della Psygnosis sembra essere la risposta a questa domanda. Quando i programmatori della Intelligent Game hanno iniziato a lavorare su questo progetto, il loro scopo principale era quello di creare un simulatore di golf estremamente fedele alla realtà. Purtroppo questa voglia di 'realismo' gli ha fatto dimenticare che un gioco deve anche essere divertente.
I primi problemi iniziano col sistema di tiro in quattro fasi. Nella maggior parte dei giochi sul golf, per colpire la pallina dovete premere tre volte lo stesso pulsante. Una volta per iniziare il tiro, la seconda per selezionare la potenza e la terza per determinare l'accuratezza. In *Pro 18* dovrete premere anche una quarta volta per determinare la caduta della pallina. Questo aggiunge realismo, ma rende la procedura così complessa che vi capiterà spesso di mancare completamente la pallina. I tre campi da golf sono realizzati con grande cura grafica, ma la scelta dei colori non permette di distinguere chiaramente le varie zone di terreno. La mappa che mostra dall'alto ogni buca è completamente inutile per prendere la mira, quindi è quasi impossibile prevedere dove andrà a finire la pallina.
I movimenti dei giocatori sono veramente splendidi. Tutte le animazioni sono state digitalizzate usando come modelli dei golfisti professionisti. Purtroppo le meraviglie visive finiscono qui. Il replay del vostro tiro è terribile. Per metà del tempo vi mostra la palla mentre vola in aria, mentre sullo sfondo il vostro personaggio rimane immobile come una statua. La telecronaca di sottofondo doveva essere simile a quella della TV, ma il risultato finale è tutt'altro che convincente e ben inferiore a quello di altri giochi simili. La presentazione generale di questo gioco è decisamente ben fatta, ma non riesce a salvare *Pro 18* da tutti i suoi difetti.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	2.5
CONTROLLO	1.5
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ I menu e la presentazione iniziale sono davvero ben fatti
▲ Le animazioni dei golfisti sono davvero fantastiche
▼ Il sistema di tiro a quattro fasi è troppo difficile da usare, anche con una certa esperienza
▼ Non si identificano chiaramente i vari elementi di ogni percorso. Mirare al bersaglio diventa un lavoro di immaginazione

VOTO FINALE PSM: 1½
Una simulazione di golf davvero frustrante

Gex 3D: Deep Cover Gecko

Il geco parlante torna a far danni

Dopo esser diventato una segretissima spia internazionale, il nostro amico Gex è tornato in azione per affrontare nuove avventure nel mondo della televisione. Questa volta ha portato con sé una compagna d'eccezione, la bellissima Marliece Andrada (una delle pupe di Baywatch) che affiancherà il Geco durante le numerose sequenze filmate. E vi assicuriamo che è davvero divertente vedere il lucertolone della Eidos che cerca di sedurre la bella bionda vestita di pelle. La cosa più divertente di questo titolo sono gli enormi livelli in cui si svolge l'azione. Infatti la chiave del gioco è proprio l'esplorazione dei vastissimi scenari.
Per poter andare avanti nella sua missione, oltre ai telecomandi e alle mosche dorate, Gex dovrà trovare anche la porta d'ingresso per il livello successivo. Infatti questa volta, dopo aver recuperato i telecomandi, dovrete vagare per le mappe di gioco alla ricerca dell'entrata che avete appena sbloccato. Dopo un po' questo meccanismo risulta noioso, soprattutto quando perdete ore e ore solo per individuare la porta giusta. A parte qualche piccolo miglioramento, dal punto di vista grafico *Gex 3* mantiene lo stile colorato e divertente dell'episodio precedente. I livelli sono tutti molto diversi tra loro e in ognuno potrete vedere il vostro rettile preferito con un nuovo travestimento.
Dal punto di vista della giocabilità, questo terzo capitolo della serie è sempre coinvolgente, soprattutto grazie alle numerose missioni secondarie che vi offriranno sempre qualcosa di nuovo da fare.
Purtroppo il pessimo movimento della telecamera è sicuramente una delle pecche più grandi di *Gex 3*. In certi punti è praticamente impossibile riuscire a eseguire anche i movimenti più semplici perché avrete la visuale ostruita.
Inoltre, *Gex 3* non introduce praticamente nulla di nuovo rispetto a *Gex 2*. Il sistema di gioco è identico e le novità riguardano solo gli scenari. Considerando il fatto che anche dal punto di vista della grafica e degli effetti sonori non ci sono miglioramenti eclatanti, questo titolo è consigliabile solo ai fan più accaniti del Geco chiacchierone.

PRODOTTO
Eidos
SVILUPPO
Crystal Dynamics
GENERE
Action/Platform

◄ Come al solito Gex userà alcuni travestimenti davvero divertenti. Eccolo nei panni dell'investigatore privato più famoso del mondo!

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	3
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	1
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Gli enormi livelli di gioco sono tutti molto originali e ben progettati
▲ Ottima giocabilità
▼ Non è cambiato molto rispetto al capitolo precedente. Sembra quasi un disco aggiuntivo
▼ Spesso i movimenti della camera non sono abbastanza veloci e fluidi

VOTO FINALE PSM: 3
Un seguito che non aggiunge nulla al gioco originale

UEFA Champions League

LA EIDOS CI RIPROVA

PRODOTTO
Eidos
SVILUPPO
Eidos
GENERE
Simulazione di calcio

◄ Grazie alla nuova funzione di zoom potete avvicinarvi o allontanarvi dall'azione di gioco.

Gli ultimi tentativi della Eidos di conquistarsi uno spazio nel mondo delle simulazioni di calcio non sono certo tra i più riusciti. Infatti la serie *World League Soccer* non si è mai dimostrata all'altezza di titoli come *Fifa '99* o *ISS PRO '98*. Adesso, la casa di sviluppo inglese ci riprova con questo *Uefa Champions League* e bisogna ammettere che questa volta sono riusciti ad aggiustare il tiro.

Uefa Champions League si basa sulla licenza ufficiale della Coppa dei Campioni. Questo vuol dire che troverete tutte le squadre che si sono qualificate per la competizione di quest'anno. Juventus, Inter, Real Madrid e Manchester United sono solo alcuni dei team che potrete scegliere in questo gioco. Le opzioni disponibili sono le solite. Avrete la possibilità di disputare un'amichevole, l'intera coppa oppure crearvi da soli la vostra competizione scegliendo regole e squadre. Inoltre, prima della partita, potrete anche decidere che tattiche utilizzare cambiando formazione e scegliendo i giocatori da mandare in campo.

Passando al gioco vero e proprio, dobbiamo dire che il sistema di controllo è davvero semplice e intuitivo. I programmatori hanno fatto veramente un buon lavoro. Sono presenti i soliti tasti per passare la palla, tirare, fare il cross e scattare. Tramite alcune combinazioni di tasti potrete effettuare mosse più complicate, come triangoli o rovesciate. Comunque tutto all'insegna della massima semplicità e immediatezza, tanto che dopo qualche partita sarete in grado di eseguire delle azioni da veri professionisti.

Tutte le partite vengono presentate in perfetto stile televisivo, creando un'atmosfera che pochi titoli del genere possono vantare. Oltre alle musiche originali della vera Champions League, il nuovo prodotto della Eidos offre anche una delle migliori telecronache mai sentite in una simulazione di calcio.

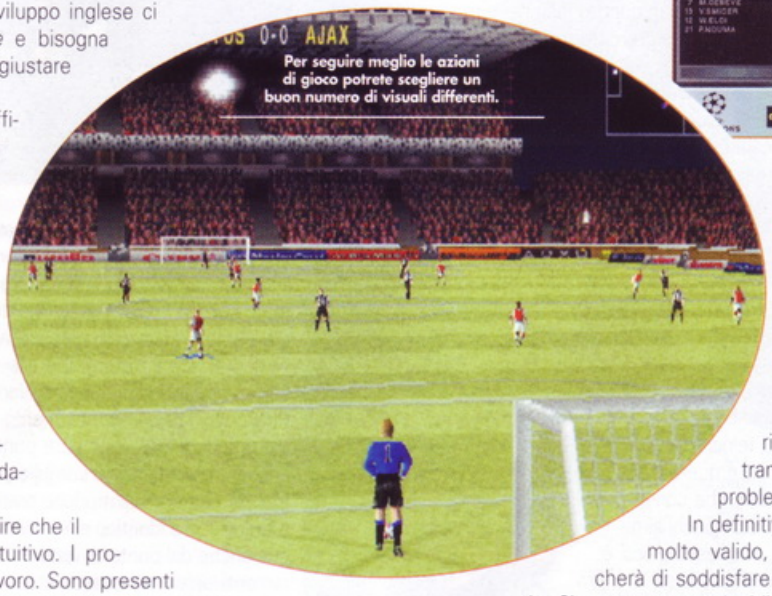
Anche la grafica è a buoni livelli. Gli stadi sono accurate riproduzioni delle loro controparti reali. I giocatori sono molto dettagliati, ma le loro animazioni sono decisamente sotto la media. In particolare il modo in cui si muovono per il campo è decisamente poco realistico.

Al contrario alcuni movimenti come la mezza rovesciata ci hanno lasciato letteralmente a bocca aperta per la loro fluidità. Comunque la velocità è più che accettabile e le azioni di gioco si susseguono a ritmo frenetico.

Forse il difetto maggiore di *Uefa Champions League* è l'intelligenza artificiale degli avversari. In poche parole, questo gioco è troppo facile. Anche i meno esperti tra voi riusciranno a battere senza problemi qualsiasi avversario controllato dal computer (anche ai livelli più alti di difficoltà). Altro difetto è il comportamento dei portieri, che a volte non riescono a parare nemmeno i tiri più facili. Con un po' di lavoro in più, i programmatori della Eidos avrebbero potuto tranquillamente risolvere questo problema. Peccato.

In definitiva, siamo di fronte a un titolo molto valido, che sicuramente non mancherà di soddisfare i fan delle simulazioni di calcio. Sicuramente non è ai livelli di *Fifa '99* o *ISS '98*, ma dategli un'occhiata perché ne vale la pena.

▲ La grafica delle schermate di caricamento è molto curata e in perfetto stile Champions League.



Per seguire meglio le azioni di gioco potrete scegliere un buon numero di visuali differenti.

▲ I modelli 3-D dei giocatori sono ispirati alle controparti in carne e ossa. Il problema è che spesso sembrano un po' deformati.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	4,5
CONTROLLO	4,5
INNOVAZIONE	3,5
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ — 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Divertente
▲ Ottima telecronaca
▲ Sistema di controllo semplice e immediato
▼ Troppo facile
▼ Portieri a volte troppo stupidi

VOTO FINALE PSM: 3½
Un bel gioco di calcio con alcuni difetti imperdonabili

Marvel Superheroes vs. Street Fighter

PRODOTTO
Capcom
SVILUPPO
Capcom
GENERE
Picchiaduro

◄ Anche se non è ancora pienamente disponibile la modalità Tag-Team, *MSH vs. SF* è decisamente migliore rispetto a *X-Men vs. SF*.

LA CAPCOM AGGIUSTA IL TIRO

Il precedente tentativo di creare un picchiaduro con i personaggi dei fumetti Marvel e i protagonisti della saga di *Street Fighter* non ci aveva convinto molto. Infatti *X-Men vs. Street Fighter* non era assolutamente all'altezza dello standard qualitativo a cui ci aveva abituato la Capcom. C'erano troppi rallentamenti, pochissime opzioni extra e mancava l'innovazione che aveva caratterizzato la versione per sala giochi, il Tag Team (modalità di squadra). Per fortuna, in *Marvel Superheroes vs. Street Fighter* la Capcom ha risolto la maggior parte di questi problemi. I rallentamenti che rovinavano la giocabilità sono praticamente spariti e i 17 personaggi iniziali risultano decisamente più vari rispetto al titolo precedente. Inoltre, per rendere tutto ancora più longevo sono stati inseriti molti lottatori segreti da sbloccare. Quelli che si lamentavano della mancanza di modalità aggiuntive in *X-Men vs. Street Fighter* possono ora gioire. In questo nuovo gioco sono presenti numerosi extra come la Hero Battle (Battaglia tra Eroi), che vi permette di far scontrare i personaggi della serie di *Street Fighter* contro i super eroi della Marvel. Un'altra aggiunta interessante è la modalità Crossover che simula l'opzione Tag-Team vista in sala giochi. Anche se ci sono moltissime limitazioni (in pratica entrambi i giocatori devono scegliere gli stessi personaggi), avrete comunque la possibilità di scambiare i due lottatori durante il combattimento. C'è anche una sezione Gallery in cui sono raccolti tutti i bellissimi disegni che vengono mostrati durante i caricamenti.

Dobbiamo ammettere che la Capcom è riuscita a sorprenderci ancora una volta. Tutti i difetti che affliggevano la precedente versione del gioco sono stati eliminati e l'atmosfera generale è molto simile all'originale. Il solo problema è che somiglia moltissimo a *X-Men vs. Street Fighter*. A meno che non siate appassionati dei fumetti Marvel, non c'è un vero motivo che giustifichi l'acquisto.

◄ Ken è pronto a dimostrare la sua superiorità di combattente anche ai supereroi della Marvel.

PAGELLA ★ PSM

Grafica	4
Sonoro	3.5
Controllo	4
Innovazione	3
Presentazione	3.5

Longevità: 1ª ora, 1° giorno, 1° sett., 2° sett., 1° mese, 2° mese

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Le nuove modalità extra rendono il gioco più longevo
▲ I numerosi personaggi hanno stili di combattimento differenti
▲ Non ci sono rallentamenti e l'animazione risulta sempre fluida
▼ Questo gioco somiglia troppo a *X-Men vs. Street Fighter*
▼ L'opzione Tag-Team è ancora troppo limitata

VOTO FINALE PSM: Una grande conversione senza innovazioni di rilievo

NBA In The Zone '99

PRODOTTO
Konami
SVILUPPO
Konami
GENERE
Sport

◄ Grazie alla nuova funzione di zoom potete avvicinarvi o allontanarvi dall'azione di gioco.

▼► Le animazioni dei giocatori sono molto realistiche. Guardate Pippen tentare un canestro da tre punti mentre cade all'indietro.

NESSUNA GRANDE INNOVAZIONE IN QUESTO TITOLO DELLA KONAMI

Il 1998 non è stato un anno molto fortunato per gli appassionati del basket americano. A causa di un lunghissimo sciopero dei giocatori professionisti, il campionato NBA è cominciato con notevole ritardo. Per fortuna le case di produzione di videogiochi hanno continuato a sviluppare i loro prodotti dedicati a questo fantastico sport. Così eccoci all'appuntamento annuale con *NBA In The Zone* della Konami. La struttura complessiva del gioco non ha subito grandi stravolgimenti, ma sono state introdotte alcune novità che faranno la gioia degli appassionati.

La serie *In The Zone* si è sempre distinta per l'altissimo numero di opzioni e modalità. Anche questa volta sarà possibile modificare quasi ogni aspetto del gioco.

Per esempio, potrete scegliere ben sei visuali differenti e avrete la possibilità di ingrandire a piacimento qualsiasi zona del campo. I tempi di caricamento sono stati ridotti moltissimo. Quando iniziate un'intera stagione o una partita amichevole dovrete aspettare qualche secondo, ma l'accesso ai menu delle opzioni è assolutamente immediato. In questa nuova versione, la Konami ha cercato di bilanciare meglio il livello di difficoltà nelle partite contro il computer. La modalità Campionato adesso risulta più coinvolgente visto che i giocatori virtuali si comportano come le loro controparti reali. Gli esperti di tiri da lontano come Kerr dei Chicago Bulls, continueranno a fare canestri da tre punti, mentre il mitico Barkley degli Houston Oilers eseguirà le sue famose schiacciate a piena potenza. Per ravvivare le serate con gli amici potrete divertirvi col torneo dei tiri da tre punti, con la gara delle schiacciate e con la partita delle Stelle NBA. I passaggi a pallonetto sono graficamente identici agli 'alley-oop' e non possono essere intercettati al volo. Inoltre, rubare palla all'avversario è sempre troppo facile. Forse gli sviluppatori avrebbero fatto meglio ad apportare qualche cambiamento in più alla meccanica di gioco. *In The Zone '99* rimane comunque uno dei migliori titoli dedicati alla pallacanestro americana. La Konami ha fatto un ottimo lavoro, ma con un po' più di impegno avrebbe potuto fare un capolavoro in grado di sbaragliare la concorrenza.

▲► La gara della schiacciate è davvero molto divertente.

▲► Ecco a voi un paio di schiacciate di Barkley. L'opzione Replay di *NBA In The Zone '99* è davvero fantastica. Sembra di assistere a una partita in TV.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	7
SONORO	7
CONTROLLO	7
INNOVAZIONE	7
PRESENTAZIONE	7

LONGEVITÀ — 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Il sistema di controllo è stato migliorato rispetto alla versione precedente
▲ È possibile scegliere un numero maggiore di modalità
▼ La musica e gli effetti sonori sono poco curati
▼ Non ci sono novità rilevanti

VOTO FINALE PSM: 9
Buono, ma non magnifico

CARMAGEDDON II™

E' UNO SCHIANTO!

CARPOCALYPSE NOW™

...DA GIUGNO

(c) 1998 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. Engine (c) 1998 Stainless Software Ltd. All rights reserved. SCi (Sales Curve Interactive) Ltd is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC. SCi, Carmageddon II, Carpocalypse Now are trademarks of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. E&OE.
Head Office: 11, Ivory House, Plantation Wharf, Battersea, London, SW11 3TN, UK. Tel: +44 (0) 171 535 3308, Fax: +44 (0) 171 924 3419.
www.sci.co.uk

Qualità Interattiva.

BigAir Snowboarding

PRODOTTO
Accolade
SVILUPPO
Pitbull Syndicate
GENERE
Corse

◄ La modalità Allenamento è la cosa più divertente del gioco, ma vi annoierete presto anche di questa.

DOPO LUNGA ATTESA, UNA GRANDE DELUSIONE

È passato più di un anno da quando abbiamo visto le prime schermate di *Big Air Snowboarding*. Da allora abbiamo seguito con attenzione l'evoluzione di questo gioco dalle ottime premesse. Purtroppo, quando abbiamo messo le nostre mani fameliche sulla versione finale siamo rimasti davvero delusi. Tutti gli aspetti del gioco presentano dei fastidiosi problemi. Il metodo di controllo è inutilmente complesso. Vi capiterà spesso di sbattere contro un muro solo perché non riuscite a raggiungere il tasto per effettuare le curve strette. Forse, dopo un paio di giorni di allenamento, sarete in grado di curvare in modo decente, ma riuscire a eseguire salti e acrobazie sarà un'impresa impossibile anche dopo mesi di pratica. La Pitbull ha realizzato un sistema assolutamente non intuitivo, nel quale le rotazioni dello snowboard vengono attivate premendo il D-pad due volte a sinistra o a destra. Questo significa che per eseguire un salto un po' più complicato, come l'"Indy rovesciato a 900°" dovrete premere destra, destra, R1 + triangolo, sinistra, sinistra, sinistra, destra. Tutto questo in un secondo o poco più. Per complicare ulteriormente le cose, dovrete premere i pulsanti con un tempismo perfetto. Neanche una combo a 12 colpi di *Tekken 3* è così difficile da realizzare! Anche il sistema dei punteggi fa acqua da tutte le parti e a volte il gioco si dimenticherà di assegnarvi il giusto premio. Le animazioni sono di infimo livello e i personaggi si muovono così velocemente che è impossibile capire esattamente quello che stanno facendo. I numerosi tracciati di *Big Air* sono per la maggior parte progettati male e mancano le zone adatte ai salti spettacolari. Inoltre, sono davvero troppo corti e non offrono neanche una ringhiera su cui scivolare. I fondali sono realizzati in modo decente e la velocità di gioco è piuttosto elevata, ma le piste sono realizzate con poligoni poco rifiniti e noterete subito grossi buchi nelle vicinanze dei margini della pista. L'impressione finale è di trovarsi di fronte a un prodotto ancora incompleto. Anche la modalità World Tour è realizzata con superficialità. Se perderete una corsa o non raggiungerete un certo punteggio nelle gare acrobatiche verrete immediatamente eliminati. Il solo vero pregio di questo gioco è la presentazione che mostra spettacolari spezzoni video con evoluzioni di famosi Snowboarder. Per il resto *Big Air* è una grossa delusione con difetti sparsi ovunque.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	1
SONORO	3
CONTROLLO	1
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ: 5 4 3 2 1 ★ — 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Buona presentazione con spezzoni video di alta qualità
▲ La migliore modalità di replay in un gioco sullo snowboard
▼ La modalità World Tour è progettata male
▼ I percorsi sono troppo brevi
▼ Molti tracciati appaiono rozzi e incompleti

VOTO FINALE PSM: 1/8
Deludente da ogni punto di vista

Rushdown
EVITATE RUSHDOWN

L'idea di base di *Rushdown* è decisamente divertente. La possibilità di affrontare percorsi estremi in tre differenti specialità (snowboard, mountain bike e kayak), senza riportare fratture multiple, è decisamente allettante. Purtroppo però la realizzazione del gioco non è assolutamente all'altezza delle aspettative.

Tecnicamente il motore grafico di *Rushdown* non è niente male. La grafica è in alta risoluzione e tutto si muove in modo fluido e convincente.

Dopo una prima impressione piuttosto buona abbiamo però riscontrato diversi problemi, soprattutto per quanto riguarda la scelta cromatica dei materiali. Inoltre, anche se 15 percorsi possono sembrare tanti, la loro realizzazione è piuttosto monotona. Dopo qualche gara vi renderete conto che tutti i tracciati sono molto simili tra loro. A peggiorare le cose c'è anche un sistema di controllo poco intuitivo.

A sorpresa, la parte dedicata al kayak è la cosa migliore del gioco, soprattutto grazie all'ottima rappresentazione grafica dell'acqua. Lottare contro la corrente mentre scendete per le rapide di un fiume è piuttosto divertente. Purtroppo questo non riesce a salvare il gioco. Le prove con lo snowboard e con la mountain bike sono praticamente uguali tra loro. La discesa con la tavola da neve è di gran lunga inferiore a qualsiasi altro gioco disponibile sul mercato. La simulazione delle leggi fisiche è totalmente sbagliata e la sensazione di velocità è praticamente nulla.

L'unico modo per avere un minimo di coinvolgimento nell'azione è giocare costantemente con la visuale in prima persona. *Rushdown* ha una buona colonna sonora e usa bene il controllo analogico, ma visti i numerosi problemi di base non c'è nulla che possa davvero salvare questo titolo dall'oblio. Dopo i primi due minuti di divertimento lo riporrete per sempre nello scaffale dei giochi da dimenticare. L'Activision doveva includere anche la possibilità di buttarsi giù dal monte usando uno slittino fatto di cartone. Questo sì che sarebbe stato divertente!

PRODOTTO
Activision
SVILUPPO
Sunsoft
GENERE
Sport

◄ Il kayak è la migliore tra le tre specialità del gioco. L'effetto grafico dell'acqua è fatto davvero molto bene! Peccato che tutto il resto non sia all'altezza.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	2.5
SONORO	3
CONTROLLO	1.5
INNOVAZIONE	1
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ: 5 4 3 2 1 ★ — 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Potete gareggiare in tre differenti specialità
▲ La colonna sonora è molto bella
▼ Tutti gli eventi funzionano nella stessa maniera
▼ Le varie piste sono poco ispirate e noiose
▼ L'animazione dei personaggi è orribile

VOTO FINALE PSM: 1/8
Rushdown è uno strazio

Sports Car GT

PRODOTTO
Electronic Arts
SVILUPPO
Westwood Pacific
GENERE
Corse

◄ Nelle vere corse GT ogni gara comincia con una partenza lanciata, cioè con le macchine già in movimento. Invece qui si parte da fermi!

L'EA SBAGLIA UNA CURVA

Eccoci nuovamente a parlare di un simulatore di guida per PlayStation. Questo mese è il turno di *Sports Car GT*, il nuovo titolo della EA dedicato al campionato Gran Turismo Americano. Come tutti i giochi di questo tipo, *Sports Car GT* offre le solite modalità Arcade, Time Trial (Prova a Tempo) e Campionato. Vincendo una stagione potrete passare alla classe successiva dove avrete a disposizione una nuova serie di auto da acquistare. Logicamente è possibile anche modificare i vari parametri dei vostri bolidi, in modo da migliorare le loro prestazioni su pista. Tutte le 45 vetture presenti nel gioco sono riproduzioni di modelli realmente esistenti (tra cui spiccano le BMW, le Saleen e le Porsche). Anche le piste rispecchiano fedelmente i circuiti del campionato Gran Turismo Americano, quindi potrete sfrecciare a tutta velocità tra le curve e i dossi del famoso Laguna Seca Raceway. Secondo i primi annunci fatti dai programmatori, *Sports Car GT* doveva essere una simulazione di corsa estremamente realistica. Purtroppo il risultato finale non sembra affatto all'altezza delle premesse. Il livello grafico generale è davvero scadente. A causa di un'errata scelta dei colori vi succederà spesso di non riuscire a distinguere la strada dagli altri elementi di contorno. Anche le vetture sono state realizzate con pochissima cura dei particolari e sembrano schiacciate come Micro Machines. I muretti ai margini della strada possono sembrarvi proporzionati quando guidate in mezzo alla pista, ma se vi avvicinate diventano giganteschi. Molto, molto strano.

Il sistema di controllo è soddisfacente, ma le collisioni sono realizzate in maniera approssimativa. Se andrete a sbattere contro un muro la vostra auto rimbalzerà via invece di accartocciarsi come una patatina fritta. Dove sono i terribili incidenti? In genere se ci si schianta contro un muro a duecento chilometri all'ora la macchina riporta qualche danno, ma in *Sports Car GT* la vostra vettura rimarrà intatta anche dopo numerosi scontri. L'intelligenza artificiale degli avversari è piuttosto elevata e questo è uno dei pochi aspetti del gioco veramente riusciti. Purtroppo questa caratteristica da sola non riesce a cambiare il quadro generale. *Sports Car GT* è un gioco di corse decente, ma con così tanti problemi a livello grafico non c'è possibilità che riesca a imporsi sull'agguerrita concorrenza.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	2
SONORO	3
CONTROLLO	3.5
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	2

LONGEVITÀ — 1ª ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ IL BUON METODO DI CONTROLLO E GLI AVVERSARI INTELLIGENTI RENDONO IL GIOCO DECENTE
▼ LA GRAFICA È POCO DEFINITA E CONFUSA
▼ LE PROPORZIONI TRA LE MACCHINE E GLI ELEMENTI DELLA PISTA SONO COMPLETAMENTE SBAGLIATI
▼ LA REALIZZAZIONE GRAFICA DELLE MACCHINE È ORRIBILE; SEMBRANO TUTTE DEFORMATE

VOTO FINALE PSM: 2½
UNA GRAFICA POCO CURATA ROVINA L'INTERA ESPERIENZA DI GIOCO

Viva Football

PRODOTTO
Virgin
SVILUPPO
Crimson
GENERE
Calcio

◄Con *Viva Football* potrete ricreare qualsiasi partita giocata negli ultimi 40 anni di Campionati del Mondo. Davvero niente male!

UN GIOCO PER VERI APPASSIONATI

Ebbene sì, ecco un altro gioco dedicato allo sport preferito da noi Italiani. Questa volta ci troviamo di fronte a qualcosa di nuovo dedicato soprattutto agli appassionati della Coppa del Mondo. *Viva Football* della Virgin offre infatti la possibilità di scegliere la vostra squadra tra 1035 nazionali, cioè tutte quelle che hanno partecipato al Mondiale negli ultimi 40 anni. Potrete così ricreare mitiche sfide e partite impossibili. Il lavoro di ricostruzione storica è veramente impressionante e molto preciso.
Il livello di sfida offerto da questo gioco è forse il più alto sul mercato. L'intelligenza artificiale delle squadre controllate dal computer è veramente altissima. I portieri sono imbattibili e per segnare dovrete dare vita a delle azioni piuttosto elaborate. Scordatevi la possibilità di segnare dopo aver smarcato metà squadra avversaria o calciando da fuori area. Molto divertente è il sistema con cui si effettuano i tiri in porta e i cross. Quando premete il pulsante il giocatore continua a correre mentre voi usate il joypad per mirare l'area in cui volete indirizzare il tiro. All'inizio tutto sarà molto frustrante, ma con un po' di pratica riuscirete ad avere un controllo totale del gioco. Purtroppo tutte queste ottime caratteristiche sono rovinate da un paio di grossi difetti che impediscono a *Viva Football* di arrivare al livello dei migliori (*ISS Pro* e *FIFA*). Il sistema di controllo non è assolutamente all'altezza. Quando premete un pulsante o cambiate direzione, il giocatore sullo schermo esegue l'azione con un certo ritardo. Inoltre è estremamente scomodo il modo in cui selezionate il giocatore quando non avete la palla.
Da punto di vista grafico, *Viva Football* non è nulla d'eccezionale e presenta alcuni fastidiosi rallentamenti in presenza di troppi giocatori sul campo. In definitiva possiamo dire che *Viva Football* è un titolo dedicato solo a veri appassionati di calcio. Il suo realismo e la sua estrema difficoltà lo rendono adatto solo a giocatori più pazienti e perseveranti.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	3
CONTROLLO	2,5
INNOVAZIONE	3,5
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: 1ª ORA, 1° GIORNO, 1ª SETT., 2ª SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Moltissime nazionali tra cui scegliere
▲ Intelligenza artificiale di altissimo livello
▼ Sistema di controllo poco preciso
▼ Alcuni rallentamenti rovinano la giocabilità

VOTO FINALE PSM: 3
Con un po' più d'impegno poteva essere fantastico

Monster Seed

LA SUNSOFT ENTRA NEL NUOVO FILONE DEI GDR

Ultimamente sono usciti molti GDR dove, oltre a combattere mostri ed esplorare terre lontane, dovete prendervi cura di un cucciolo virtuale. Dopo il divertente *Guardian's Crusade* della Activision, anche la Sunsoft ha deciso di proporre un titolo del genere. *Monster Seed* vi cala nei panni di un cavaliere chiamato Daniel che ha il compito di proteggere la città di Len Bal da una pericolosa banda di criminali. A capo delle forze del male c'è il misterioso stregone Murdoch che è intenzionato a conquistare il mondo con l'aiuto della magia nera. Per portare a termine il suo piano, il perfido mago vuole risvegliare una potentissima Bestia del Caos e sottometterla al suo volere. L'idea innovativa alla base del gioco è l'abilità del personaggio principale di evocare mostri per farsi aiutare durante le battaglie.
Nel corso della vostra avventura potrete collezionare numerose uova da cui potrete far nascere i vostri mostri da combattimento. Sarà anche possibile allevare delle creature particolarmente potenti, ma per riuscirci dovrete trovare la giusta combinazione tra condizioni alla nascita, tipo di uovo e temperatura. Durante il gioco avrete la possibilità di consultare un libro con l'elenco di tutti i vari mostri e le uova che avete raccolto nel corso della vostra missione. In questo modo potrete farvi un'idea precisa di quante cose avete ancora da fare per scoprire ogni segreto di *Monster Seed*.
Per portare a termine la vostra avventura dovrete anche esplorare ogni angolo del vastissimo mondo di gioco e interagire con gli abitanti dei villaggi, un po' come succede in tutti i GDR tradizionali. I fondali degli ambienti sono in 2-D, mentre tutti i personaggi sono realizzati con grafica poligonale (come in *FFVII* e *Resident Evil*). I combattimenti sono a turni e si svolgono su una specie di scacchiera, un po' come succede nei giochi di strategia. Questo sistema è piuttosto originale, ma si rivela troppo lento e noioso.
Nonostante tutte queste caratteristiche interessanti, *Monster Seed* non riesce a convincere completamente sotto nessun aspetto: rimane un giochino divertente, rovinato però dalla mancanza di profondità.

PRODOTTO
Sunsoft
SVILUPPO
Sunsoft
GENERE
GDR/Cucciolo Virtuale

◄Eccovi alcuni dei mostri che potrete allevare in *Monster Seed*. Purtroppo le sequenze di combattimento risultano troppo lente e noiose per essere avvincenti.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3,5
SONORO	3
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	3,5
PRESENTAZIONE	3

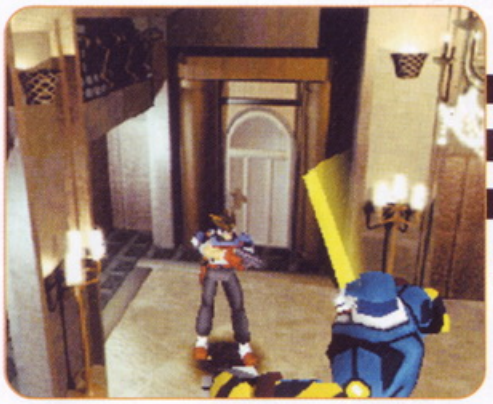
LONGEVITÀ: 1ª ORA, 1° GIORNO, 1ª SETT., 2ª SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Alcune idee originali come la possibilità di allevare mostri e le battaglie strategiche
▲ Il sistema di gioco è semplice e la grafica è carina
▼ Il motore dei combattimenti è lento e rende le battaglie più lunghe del necessario
▼ I personaggi e la storia sono troppo generici

VOTO FINALE PSM: 3
Una buona miscela tra un cucciolo virtuale e un GDR

HARD EDGE



PRODOTTO
Sunsoft
SVILUPPO
Sunsoft
GENERE
Azione/Avventura

◄ Potete immaginarvi *Hard Edge* come una specie di *Resident Evil* con un'ottima grafica, ma con molte meno emozioni.

I TERRORISTI DEL FUTURO HANNO LE ORE CONTATE

A prima vista *Hard Edge* potrebbe sembrare un clone spudorato di *Resident Evil*. In realtà il gioco della Sunsoft è più incentrato sull'azione e sulla soluzione degli enigmi. Qui non troverete né zombie, né piante che camminano, ma dovrete vedervela con un gruppo di terroristi che hanno preso il controllo di un edificio (un po' come nel film *Trappola di Cristallo*). Il vostro compito sarà quello di vagare di stanza in stanza, raccogliendo gli oggetti che vi saranno utili per risolvere i vari rompicapo che vi impediscono di raggiungere l'ultimo piano dell'edificio. Ogni tanto vi imbatterete in un terrorista o in un robot che dovrete affrontare usando le armi che prendete nel corso dell'avventura. Tutto qui! Purtroppo, la mancanza di innovazione è proprio il problema principale di *Hard Edge*. Ogni aspetto di questo gioco, dalla progettazione dei rompicapi alla rappresentazione dei nemici, è già stato visto altrove. Non troverete nulla in grado di sorprendervi veramente. Comunque, ci sono alcuni aspetti del gioco veramente curati. Per prima cosa, gli sfondi bidimensionali sono realizzati ottimamente e sono pieni di dettagli. In certi casi sono addirittura migliori di quelli visti in *RE2*. Inoltre, visto che la storia di *Hard Edge* è ambientata in un mega-grattacielo, avrete un grande assortimento di stanze e ambienti da visitare. Questo è uno dei punti di forza del gioco della Sunsoft. Sfortunatamente una mappa così vasta può anche dare dei problemi. Infatti, vi capiterà spesso di non ricordare in che posto avete visto un determinato oggetto che ora vi serve per risolvere un enigma. *Hard Edge* avrebbe tutto il potenziale per essere un titolo sopra la media. Disgraziatamente, gli sviluppatori non hanno riposto l'attenzione necessaria per renderlo originale e coinvolgente. I momenti in cui il gioco emoziona il giocatore sono piuttosto rari e per quasi tutto il tempo dovrete solo correre, sparare e raccogliere oggetti per risolvere enigmi noiosi. Non ci sono elementi in grado di spingere il giocatore ad andare avanti per vedere cosa succederà. Questo è il motivo per cui *Hard Edge* non riesce a decollare. Ci dispiace veramente!

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	3
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	1,5
PRESENTAZIONE	2
LONGEVITÀ	1,5

1° ORA | 1° GIORNO | 1° SETT. | 2° SETT. | 1° MESE | 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Gli sfondi sono realizzati con grande cura del dettaglio
▲ Molti degli enigmi sono piuttosto divertenti da risolvere
▼ I nemici sono noiosi e graficamente poco ispirati
▼ Ci sono troppi momenti piatti in cui non succede nulla
▼ I filmati e le voci non sono all'altezza della media dei giochi PlayStation

VOTO FINALE PSM: 3
Un successo mancato

Evoluzione COMPUTERS & GAMES srl
C.so Francia, 11 bis/c 10138 Torino
Tel.011/4343110 r.a. Fax 011/4345931

TUTTI I GIOCHI IN OFFERTA SONO PSX PAL - PREZZI IVA INCLUSA

£ 89.800 CRASH BANDICOOT 3 + MEMORY CARD
£ 98.900 TOCA TOURING CAR 2 + MEMORY CARD
£ 89.800 FIFA '99 + MEMORY CARD
£ 98.900 METAL GEAR SOLID (IT) + MEMORY CARD
£ 89.800 FORMULA 1 '98 + MEMORY CARD
£ 89.800 RIDGE RACER TYPE 4 + MEMORY CARD
£ 69.800 WILD ARMS + MEMORY CARD
£ 89.800 SPYRO THE DRAGON + MEMORY CARD
£ 89.800 MADDEN '99 + MEMORY CARD
£ 89.800 MONACO GP RACING .2 + MEMORY CARD
£ 89.800 NINJA + MEMORY CARD
£ 98.900 TOMB RAIDER III + MEMORY CARD
£ 99.800 ABE'S EXODDUS + MEMORY CARD
£ 89.800 NBA LIVE 99 + MEMORY CARD

TITOLO	GENERE	USCITA	COSTO
BLAZE & BLADE	Avv.	mag-99	L. 89.900
CALCETTO - PUMA STREET SOCC	Sport.	mag-99	L. 84.900
DISCWORLD NOIR (ITA) 3CD	Avv.	mag-99	L. 89.900
DIVER'S DREAM	Avv.	mag-99	L. 89.900
DRIVER (ITA)	Sport.	mag-99	L. 89.900
LEG. OF KAIN 2: SOUL REAVER (IT)	Avv. 3D	giu-99	L. 89.900
NBA PRO '99	Sport.	giu-99	L. 89.900
NO FEAR DOWNHILL M. BIKING	Sport.	mag-99	L. 89.900
PLAYER MANAGER 98/99 (ITA) + Mem. Card	Sport.	apr-99	L. 74.900
POY POY 2	Puzzle	mag-99	L. 84.900
QUAKE 2	Spar. 3D	mag-99	L. 89.900
RAMPAGE WORLD TOUR 2	Auto	giu-99	L. 84.900
RAT'S ATTACK	Puzzle	mag-99	L. 89.900
RC STUNTCOPTER	Sim.	giu-99	L. 89.900
TRAP RUNNER	Azione	mag-99	L. 89.900
VR SPORTS BASEBALL ED 2000	Sport.	giu-99	L. 89.900
WARZONE 2100 (ITA)	Strat.	apr-99	L. 84.900
WWF ATTITUDE	Sport.	mag-99	L. 89.900

JOY PAD DUAL SHOCK SCPH-1200E £ 44.900

ISTRUZIONI PER L'ACQUISTO
Spese di spedizione L.10.000
Urgenze L.20.000
PAGAMENTO
- Vaglia anticipato
- Visa / CartaSi / MasterCard

PlayStation Vip
PlayStation

Prezzi validi anche in negozio presentando la rivista
HARD COMICS www.redwebmag.com

Le Recensioni dei lettori

Inviate le vostre recensioni al nostro indirizzo: PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma o tramite posta elettronica a: playpres@uni.net.
Ogni mese sceglieremo le migliori recensioni tra quelle che riceveremo. Ricordate di non scrivere troppo e date il massimo.

E' il caso di dirlo:
CI AVETE SORPRESO!

Pensavamo foste in gamba, ma non finite più di stupirci. La redazione è invasa da un quintale di lettere che ci chiedono di tutto, e moltissime contengono delle recensioni che i più temerari tra voi hanno voluto proporci. Abbiamo scelto le migliori tre e, oltre a pubblicarle, abbiamo deciso di premiare "tre coraggiosi recensori" con il Virtual Wing Pack riprodotto qui sotto. Bene, questa ormai è una consuetudine e le vostre recensioni avranno una pagina fissa su PSM: chi sarà così bravo da venir pubblicato riceverà premi galattici!

I premi sono stati offerti dalla HALIFAX SpA Milano
www.halifax.it

HALIFAX

Ci sono 3 Virtual Wing che vi aspettano.

Toca 2

Finalmente anche la nostra amata PlayStation può annoverare tra i suoi innumerevoli giochi un degno simulatore di guida, ci troviamo di fronte non ad uno dei soliti giochi di guida stile arcade ma ad una vera simulazione molto impegnativa, in cui un minimo sbaglio di impostazione della curva provoca una sbandata molto realistica, una accelerata anticipata farà andare in testacoda il vostro mezzo, come succede su di una vera auto da corsa. Molto apprezzabile la novità introdotta dai programmatori sulle diverse caratteristiche dei piloti avversari: infatti alcuni quando li state superando si comporteranno molto correttamente non ostacolandovi, altri invece faranno di tutto per non lasciarvi passare. L'auto si deformerà ad ogni urto di conseguenza è bellissimo prendere a sportellate le altre auto e vedere i pezzi che volano da tutte le parti. Nota negativa nella modalità campionato è il licenziamento: se non si ottengono 15 punti ogni due gare (cioè ottenere i punti di una vittoria) si viene licenziati, l'idea sarebbe anche buona, ma utilizzata male infatti mi sono trovato di fronte alle ultime due gare avendo già matematicamente vinto il mondiale, ma non riuscendo a fare i succitati 15 punti sono stato licenziato.

Davide Bedeschi
Alpignano (TO)

Metal Gear Solid

Un altro centro della Konami! Metal Gear Solid, ora disponibile anche in Italiano, è tutto quello che avete sempre desiderato. Chi di noi non ha mai sognato di indossare i panni di Sean Connery in uno dei suoi film di James Bond (in questo caso il vostro nome sarà "Solid,...Solid Snake") e vivere ogni sorta di avventura con accanto una gnocca come Ursula Andress (Meryl) ora tutto questo è possibile.
La storia è un classico: il solito gruppo di terroristi si impossessa della più avanzata arma nucleare, il metal gear appunto, e voi dovrete fare tutto l'impossibile per fermarli. Il gioco invece va oltre ogni immaginazione. Potrete usare ogni sorta di arma: un'avanzatissima pistola SOCOM, mitragliatrici, bazooka, fucili di precisione e molto altro ancora che dovrete ingegnarvi di usare per far fronte ad agguerritissimi soldati genetici senza mai farvi scoprire o sarà la fine. Grafica da urlo, trama intricata, sistema di controllo perfetto, longevità infinita, interamente in italiano: questo è M.G.S. che volete di più???

Luca Colantonio
Palermo

Hard Edge

Nei sotterranei di un palazzo si tengono esperimenti per creare nuove bio-armi, gli agenti della sezione speciale S.T.A.A.R.S. vengono inviati... no, un attimo, è la vigilia di Natale, il palazzo è stato catturato da terroristi, le forze dell'ordine sono state respinte con pesanti perdite, ci sono degli ostaggi, solo un poliziotto in vacanza può... no, i poliziotti sono due (Starsky e Husky?), c'è anche un detective forzuto (Magnum P.I.?) e una ragazzina cyborg (SuperVicky?). Ma no: è ambientato nel 2047 e i personaggi hanno gli occhi enormi!
È "Cartoni Animati Giapponesi"!!!
Se la sensazione di deja-vù vi prende all'avvio di Hard-Edge non vi preoccupate... peggiorerà!!
Il gioco si presenta come un'accozzaglia di citazioni, delle quali la principale è un episodio del poco noto manga "A.D. Police" in cui un gruppo di terroristi, guidati da degli androidi travestiti da umani (gli stessi "Boomer" di "Bubblegum crisis"), si impadroniscono di un grattacielo al cui interno è custodito il sistema di controllo di un "Satellite-Killer". L'ispirazione ultima è "Die Hard" (il film). Il sistema di gioco è quello di "Resident Evil", purtroppo anche gli enigmi sono quelli di RE e alcuni avversari sembrano quelli di RE, senza però la difficoltà di RE.
Eppure il gioco si dà da fare per valere le sue lirette. Il sistema di combattimento, mutuato dai rullaKartoni-3D a scorrimento, molto più preciso della media, rende l'azione coinvolgente e, se solo gli avversari fossero stati un po' più forti, avremmo avuto il tanto atteso erede di Fighting Force. Secondariamente i personaggi sono ben definiti sia graficamente (grafica pulita e precisa in generale) che caratterialmente (negli standard di un manga) e possono darsi il cambio in quasi ogni momento del gioco. Alcuni enigmi (purtroppo per solo metà del gioco) possono essere risolti solo facendo agire i personaggi in team, mentre altri richiederanno l'intervento di un personaggio determinato. Infine le molte scene filmate sono realizzate con cura e rendono bene l'atmosfera.
Hard-Edge si pone come una buona palestra in attesa di "Silent Hill", "Parasite Eve" e (sigh!) "Resident Evil 3": lo finirete in fretta come RE2 ma vi gusterete le sfide a mazzate con i boss di fine livello. E nei momenti difficili ricordate zio Bruce: "Hippyaye, figlio di...".

Luca Cerutti
Torino

RACE 32/64 COMPACT

ORA IL VOLANTE LO ATTACCHI DOVE VUOI!

Compatibile PlayStation™ / Nintendo 64™

Ancoraggio rapido

Cambio stile Formula 1

Prezzo incredibile!

Distribuito in esclusiva da:

Db-Line

www.dbline.it
tel. 0332 74 90 50

Guillemot

www.guillemot.com
tel. 02 83 31 21

Ubi Soft

Ubi Soft SpA
V.le Cassala, 22
20143 Milano
Tel. **02 83 31 21**
www.ubisoft.it
E-mail: ubisoft@ubisoft.it

Studio grafico Tyfing sas (Mi)

▶ Nessuna delle macchine di *Driver* è un modello realmente esistente. In ogni caso sono ispirate alle macchine americane degli Anni '70.

Non è proprio una Ford Mustang, ma le somiglia tantissimo.

DRIVER

Provate il brivido di entrare in un telefilm Anni '70

Con così tanti giochi di guida sul mercato, diventa sempre più difficile trovare un titolo davvero unico e originale. Per questa ragione, non possiamo nascondere una certa emozione nel parlarvi del nuovo titolo della GT Interactive/Reflections che sembra portare una ventata d'aria nuova in questo genere.

I giocatori interpretano il ruolo di Tanner, un poliziotto in incognito che deve infiltrarsi in una pericolosa banda criminale. Per riuscire nella sua missione, Tanner si finge un autista fuorilegge pronto a tutto. Durante il gioco dovrete affrontare una serie di missioni che vanno dallo scortare un boss della malavita, fino a distruggere un'auto che trasporta un membro di una banda rivale. *Driver* sarà ambientato in quattro differenti città degli Stati Uniti: New York, Los Angeles, Miami e San Francisco. Ogni locazione è riprodotta perfettamente in tutti i particolari. Se avete visitato una di queste città, potrete riconoscere l'esatta disposizione delle strade e dei palazzi più famosi. La cosa più interessante di *Driver* è proprio questo estremo "realismo".

Mente voi sfrecciate per le strade nel tentativo di sfuggire a una pattuglia della polizia, dovrete anche stare attenti alle macchine dei civili e ai pedoni che camminano tranquillamente per la città. In queste condizioni è essenziale trovare delle scorciatoie.

Non crediate però che questo sia un gioco stile *Carmageddon*, nel quale potete investire chiunque. In *Driver* i pedoni evitano la vostra auto all'ultimo momento, un po' come succede in tutti i film polizieschi americani. Ogni volta che urtate un muro o un altro veicolo, la vostra auto subirà dei danni che saranno mostrati graficamente in modo molto credibile (un po' come succedeva nella serie di *Destruction Derby*).

Quando riuscite a portare a termine una missione, avrete l'occasione di usare uno dei sistemi di replay più complessi mai apparsi in un gioco PlayStation. Infatti *Driver* vi offre l'opportunità di calarvi nei panni di un regista. Dopo aver scelto il piazzamento delle telecamere, avrete la possibilità di effettuare un montaggio cinematografico per creare una sequenza di inseguimento davvero emozionante. Potrete anche salvare questi "filmati" su memory card per mostrarli ai vostri amici. Visto che in redazione siamo tutti appassionati di giochi di corse, non vediamo l'ora di mettere le mani su *Driver*. Finalmente, potremo giocare a un simulatore di guida diverso dal solito.

▶ Yee-Haw! Guardate questa scena... non vi ricorda i tipici inseguimenti dei telefilm tipo *Starsky e Hutch* o *Hazard*? *Driver* sarà sicuramente il gioco di guida più originale del '99.

▶ Chi di voi non ha mai sognato di poter vivere l'emozione di un inseguimento sulle strade di San Francisco?!?

Anche se non ne siamo certi, pensiamo che le strade diventino scivolose quando piove.

▲ A volte le migliori scorciatoie sono quelle che passano per i vicoli sconosciuti. Speriamo che nessuno di questi si riveli senza uscita.

▲ Grazie al sistema di Replay cinematografico potrete rivivere i momenti migliori della vostra fuga.

▲ Dovrete imparare alla perfezione la tecnica per prendere le curve strette. Solo così avrete qualche possibilità di sfuggire alla polizia.

Sistema di Replay Innovativo

Dopo aver completato con successo una missione, potete usare il sistema di replay per dare vita a un vero e proprio mini-film che mostra la vostra fuga. Avrete la possibilità di piazzare le telecamere dove volete con qualsiasi angolazione, in modo da catturare l'atmosfera giusta.

▲ Il sistema di replay vi offrirà un'infinità di opzioni, potete anche scegliere una visuale "da dietro" tipica dei film americani.

▲ Se volete aumentare il senso di velocità, posizionate la telecamera molto bassa a una certa distanza dalla vostra vettura.

▲ I primi piani come questi coinvolgono la gente nell'azione, facendola sentire come se fosse parte dell'inseguimento.

Furia Distruttiva

Visto che *Driver* è stato sviluppato dagli stessi programmatori che hanno creato il popolare *Destruction Derby*, aspettatevi un sacco di incidenti con conseguente distruzione della città. Anche la vostra macchina porterà i segni dei danni che causerete.

▲ Dovrete fare del vostro meglio per evitare il traffico. Se colpite troppe macchine i poliziotti vi cattureranno di certo.

▲ A volte le scorciatoie migliori passano attraverso qualche cortile. Speriamo che i proprietari siano assicurati.

▲ Urtando questi barili creerete un ostacolo ai vostri inseguitori. Questo è un ottimo metodo per sbarazzarsi dei poliziotti.

▲ Ecco un'altra angolazione dello steccato fracassato. È po' come *Destruction Derby*, ma con un'intera città a vostra disposizione.

▲ La sola cosa che manca in questo gioco è la possibilità di rallentare, abbassare il finestrino e caricare delle belle donne. Oh, beh, ci sono sempre i seguiti...

▲ Capiterà che dovrete affrontare più volte la stessa missione prima di capire qual è il percorso migliore per portarla a termine.

▶ Se farete troppe infrazioni vi ritroverete presto inseguiti da centinaia di poliziotti!

◀ Ecco un'altra macchina tipica dei telefilm Anni '70. Alla guida di questo modello c'era sempre qualche killer spietato.

▲ Chissà se esisterà anche una modalità segreta che permetterà ai giocatori di calarsi nei panni dei poliziotti. Qualche volta è bello stare dalla parte della legge!

▲ Non c'è niente di meglio che sfrecciare in un vicolo stretto a 150 km/h, fracassando tutto quello che trovate sulla strada.

▲ Cercate di imparare le strade prima di affrontare una missione notturna. Altrimenti vi perderete con estrema facilità.

Notate i piccoli dettagli

I programmatori hanno lavorato tantissimo per cercare di ricostruire fedelmente le quattro città del gioco. La piantina stradale è una perfetta riproduzione della realtà e sono anche stati inclusi tutti i palazzi più famosi.

▲ Il fumo delle sgommate e i semafori funzionanti servono ad aggiungere ulteriore realismo al gioco. Inoltre, se guidate troppo veloci potrete perdere i coprimozzi.

▲ Sembra che i programmatori abbiano pensato proprio a tutto. In questa immagine potete vedere i segni di una sgommata sull'asfalto.

▲ Se guardate la foto da vicino, vi accorgerete di un gruppo di persone che stanno mangiando al ristorante sullo sfondo. *Driver* è pieno di dettagli come questo.

▲ Anche di notte ci sono dei pedoni in giro per la città. Comunque, anche se li punterete, loro si tufferanno via all'ultimo istante.

▲ Guidare a massima velocità nel traffico di Miami può essere davvero pericoloso. Consigliamo questa esperienza solo ai giocatori esperti.

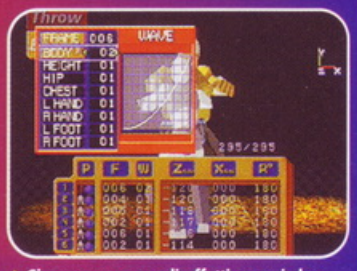
PERSONALIZZATE IL VOSTRO LOTTATORE

Il vero punto di forza di *Fighter Maker* è la possibilità di personalizzarvi i lottatori. Potrete sia modificare uno dei tanti set di mosse inclusi nel gioco, che crearvene uno completamente nuovo.

▲ Qui cerchiamo di ricreare il famoso attacco che esegue Lee in *Tekken*.

▲ Quando create o modificate un attacco potrete addirittura scegliere la posizione delle mani.

▲ Sarà possibile anche interagire con l'angolo dell'inquadratura in modo da ottenere la visuale migliore durante una certa mossa.



▲ Ci sono un sacco di effetti sonori che potete assegnare alle vostre mosse per renderle buffe o intense.

▶ Con *Fighter Maker* potete creare i lottatori...

FIGHTER MAKER

Vorreste realizzare un picchiaduro meglio di *Tekken*? Ora potete!

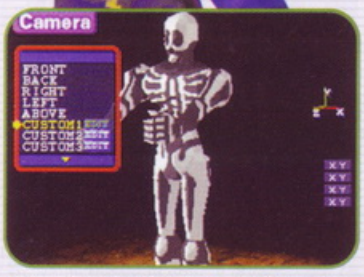
Forse è successo anche a voi. Giocando con un picchiaduro vi siete detti: "Potrei realizzare delle mosse migliori di queste". Bene, è giunta l'ora di dimostrare cosa siete capaci di fare! Con il nuovo *Fighter Maker* della ASCII, avrete l'opportunità di personalizzare i lottatori secondo i vostri gusti. Tutto questo sarà possibile grazie a un editor tra i più semplici e completi mai apparsi in un prodotto per console. Il sistema di gioco e la grafica sembrano molto simili al primo *Tekken*. Per questa ragione *Fighter Maker* può sembrare a prima vista un titolo della vecchia generazione. In realtà i combattimenti sono piuttosto divertenti e rappresentano un ottimo punto di partenza per quello che è il vero cuore del gioco, cioè la possibilità di creare le mosse dei vostri personaggi.

A parte l'impossibilità di cambiare l'aspetto grafico dei combattenti, l'editor di *Fighter Maker* si rivela incredibilmente approfondito. Sarà possibile modificare sia le mosse esistenti, che crearne alcune completamente nuove. La cosa fantastica è che potrete intervenire su ogni singolo dettaglio. Avrete pieno controllo dell'inquadratura, potrete impostare gli effetti speciali del colpo, decidere quanti danni causare e l'effetto sonoro a cui collegarlo. Tutto questo vi permetterà di realizzare delle mosse davvero complesse. Secondo la ASCII, *Fighter Maker* è in grado di riprodurre l'80% degli attacchi visti in *Tekken 3*. La cosa fantastica è che imparerete a usare l'editor in pochissimo tempo. Grazie all'interfaccia semplificata, anche un novellino può personalizzare il proprio lottatore in poche ore.

Dopo aver modificato un personaggio, potrete salvarlo (o salvarla) in una memory card per farlo combattere anche su altre PlayStation. Le battaglie con lottatori personalizzati sono incredibilmente divertenti. Passerete giornate intere a studiare nuove tecniche d'attacco in grado di competere con i vostri amici. Logicamente ci sono anche dei difetti, ma ne parleremo il mese venturo, visto che si avvicina la data della sua uscita nei negozi.

◀ ...o dei puri distruttori. Dipende solo da voi!

▶ Daniel-San! Il solo modo di battere Cobra Kai è creare questo Calcio della Gru. "Se usato a proposito, non c'è difesa che tenga!".

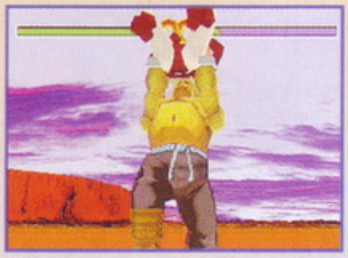


▲ Non vi sembra familiare? Skullomania, fresco fresco di *SF EX Plus Alpha* è qui per vedersela con altri 19 personaggi di *Fighter Maker*.

▲ Le prese sono le più difficili da creare, perché dovrete impostare i movimenti sia del vostro personaggio che quelli dell'avversario.

CHE IL COMBATTIMENTO ABBIA INIZIO

Dopo aver passato ore a creare nuovi devastanti attacchi, avrete la possibilità di provare l'efficacia del vostro lavoro affrontando una serie di combattimenti nello stile classico dei picchiaduro.



▲ Questo personaggio alza l'avversario sopra la testa per sbatterlo poi violentemente a terra. Sarà molto difficile che riesca a rialzarsi!

▲ Qui potete vedere un test preparato dal computer per provare il vostro personaggio, prima di scaraventarlo in battaglia contro le creazioni dei vostri amici.

▲ A volte le mosse che create si rivelano piuttosto ridicole, ma questo non significa che non siano pericolose.

ZELANTE

BASTARDA?

NON GETTARE LA TUA MULTA! NOI LA ROTTAMIAMO IN CAMBIO DELLA T-SHIRT DI GTA LONDON.

Per ricevere la t-shirt invia in busta chiusa la fotocopia di una multa, il codice a barre del gioco, lo scontrino d'acquisto di "GTA London" ed il coupon qui annesso con i tuoi dati a:

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori, 61 - 21013 Gallarate (Va)

GRAND THEFT AUTO LONDON

Necessita il possesso del GTA originale

Cidiverte, in conformità con l'art.10 Legge 675/96 dichiara che:
- i dati vengono raccolti con la finalità di registrare l'utente e verranno trattati elettronicamente in conformità con le leggi vigenti.
- l'interessato gode dei diritti di cui all'art.13 Legge 675/66.
- Titolare e responsabile dei dati raccolti è C.D.Verte Italia, Via Campo dei Fiori, 61 - 21013 Gallarate (Va).

NOME .....

COGNOME .....

VIA ..... N° .....

CAP. ..... CITTA' .....

ETA' ..... PROFESSIONE .....

001

Cidiverte ITALIA — www.cidiverte.it

al gioco ti converte.

PlayStation · TAKE 2 · ROCKSTAR

Prodotto Sony CEA
Sviluppo Sony CEI

Data di Uscita TBA
Tipo Gioco Musicale

UM JAMMER LAMMY

▲ La stella del gioco è Lammy, la chitarrista più simpatica nella storia dei videogiochi.

▶ Non abbiamo idea di chi sia questo personaggio, ma ci sembra che abbia qualche problema di comportamento.

Questo seguito di *Parappa The Rapper* non è affatto un seguito

La Sony considera *Um Jammer Lammy* una storia a parte piuttosto che un vero seguito del mitico *Parappa The Rapper*. Dopo aver aspettato per mesi una nuova avventura di *Parappa* e *Sunny Funny*, ecco arrivare questo gioco del tutto inaspettato. La storia è ambientata nello stesso mondo e tornano anche molti dei personaggi visti nel primo titolo. Ma questa volta la protagonista è Lammy, un'agnellina che suona la chitarra elettrica in un gruppo rock chiamato "MilkCan".

Il sistema di gioco di *Um Jammer Lammy* è identico a quello di *Parappa*. In pratica dovrete premere a ritmo di musica i tasti che vi vengono mostrati dal computer. Questa volta invece di cantare, il vostro personaggio eseguirà degli accordi di chitarra elettrica. Infatti un altro grande cambiamento è rappresentato dalla colonna sonora che fa da sfondo al gioco. Se il primo titolo era dedicato all'hip-hop, in *Lammy* le canzoni sono di genere Rock.

Finendo il gioco in modalità Normale sarà possibile sbloccare un'opzione per suonare in due contemporaneamente. In questo caso i giocatori si alterneranno nel tentativo di eseguire le sequenze di tasti proposte dai vari personaggi.

Da quello che abbiamo potuto vedere la trama è molto divertente e racconta le peripezie che Lammy deve affrontare per arrivare in tempo al concerto del suo gruppo musicale. Tutti coloro che sentono la mancanza di Parappa, possono tranquillizzarsi visto che esiste un metodo per affrontare il gioco usando come protagonista il mitico cane rapper. Ora non resta che aspettare l'uscita europea di questo divertentissimo gioco musicale. Non vediamo l'ora di poterci godere in italiano le folli avventure di questa simpatica chitarrista.

▼ "Jump, kick, it's all in the mind". Il grandioso maestro Chop Chop è tornato ancora... ma sembra che il suo gusto nel vestire sia peggiorato.

◀ C'è anche Katy Kat. Questa volta suona il basso per i MilkCan, il gruppo di Lammy.

▲ Ecco l'attesissima modalità per due giocatori contemporaneamente. In queste battaglie uno usa la versione normale di Lammy, mentre l'altro prende i comandi della sorella un po' dark!

▲ Ecco una prova inconfutabile che è possibile usare Parappa in *Um Jammer Lammy*. Sul prossimo numero di PSM vi riveleremo il trucco per sbloccare il vostro cane rapper preferito.

NUOVI PERSONAGGI

Sono state diffuse poche informazioni sui personaggi che appariranno in *Lammy*, ma è sicuro che ce ne saranno molti. Eccone qualcuno:

▲ Guardando verso la cima dell'edificio, il nostro amico pompiere nota che c'è qualcuno intrappolato. Riuscirà lui a soccorrerlo con l'aiuto di Lammy? Forza, ragazzi!

▲ Sembra che questo nuovo personaggio sia un dalmata pompiere. In uno dei livelli del gioco Lammy deve aiutarlo per poter proseguire la sua corsa verso il concerto.

▲ Chop Chop esce allo scoperto e mostra a questi giovanotti delle mosse sorprendentemente nuove.

GRUPPO DELL'ANNO

Mentre Parappa era un cantante solista, Lammy è la chitarrista di un complesso rock chiamato I MilkCan. Eccovi qualche immagine del primo concerto che dovrete affrontare.

▲ Ecco Lammy che fa un po' di jamming. Nel primo concerto il cantante del gruppo è il mitico Mastro Testacipolla Chop Chop.

▲ Se guardate bene, potete vedere Katy in alto a destra. Come già succedeva in *Parappa*, questa gattina ha solo un ruolo marginale nella storia.

▲ Ecco una bella pubblicità dei MilkCan. Se avete mai realizzato manifesti come questi per il vostro gruppo, siete destinati al successo!

PCultra
videogiochi a massima velocità
Per quelli nati
con la camicia
DI FORZA!

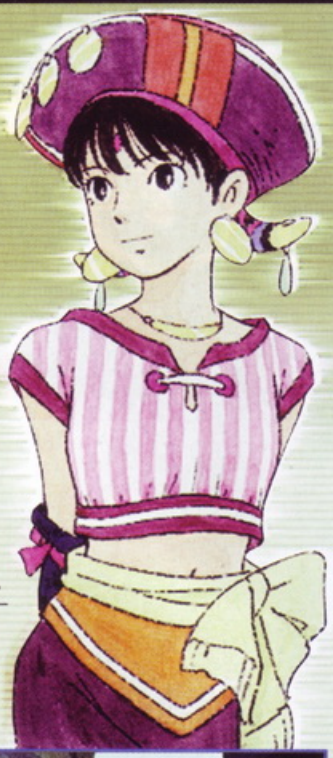
JADE COCOON: Story of Tamamayu

Questo capolavoro arriva finalmente anche in Occidente

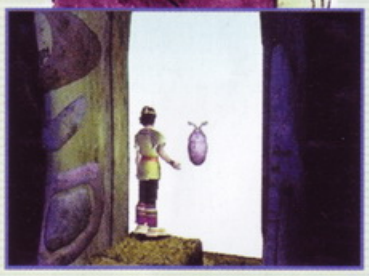
Dopo aver ultimato la programmazione di *Shadow Madness*, la Crave Entertainment di Seattle ha acquistato i diritti per distribuire in America *Jade Cocoon: Story of Tamamayu*, cioè uno dei migliori GDR mai usciti per PlayStation.

Ciò che rende così eccezionale questo titolo sono gli importantissimi nomi che hanno collaborato alla sua realizzazione. Tra tutti spicca il leggendario Hayao Miyazaki. Gli appassionati di cartoni animati giapponesi avranno sicuramente riconosciuto il nome del creatore di *Nausicaa, Kiki's Delivery Service, Princess Mononoke, Lupin III* e *il Castello di Cagliostro* e molti altri capolavori d'animazione. Il suo grandissimo talento, unito all'abilità del regista Katsuo Kondoh, ha dato vita a un GDR davvero eccezionale. La trama è incentrata sulle avventure di un giovane guerriero di nome Levant che deve proteggere il suo villaggio dall'invasione degli Onibubu (Sciame della Distruzione). Come unico erede del mitico Cocoon Master (Signore dei Bozzoli), Levant possiede la capacità di intrappolare i nemici dentro degli speciali baccelli. Portando al villaggio questi bozzoli, sarà possibile usare i poteri magici della giovane moglie del protagonista per fondere due mostri insieme. In questo modo darete vita a una nuova entità pronta ad aiutarvi nei combattimenti. La vostra missione sarà quella di girare per il mondo nel tentativo di scoprire tutti i segreti dell'arte di tessere bozzoli e generare un esercito di mostri buoni in grado di sconfiggere gli Onibubu.

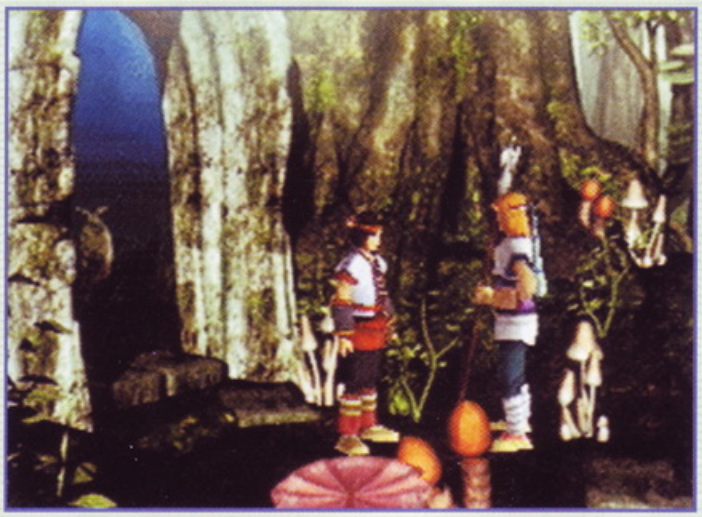
Graficamente il gioco è davvero stupefacente. I personaggi 3-D sono stati creati con un'altissima cura del particolare e si muovono in modo fluido e convincente. I fondali bidimensionali sono dettagliatissimi e si fondono alla perfezione con i protagonisti tridimensionali. *Jade Cocoon* è un vero piacere per gli occhi e dimostra che la vecchia PlayStation ha ancora moltissimo potere inesplorato. Grazie ai suoi personaggi affascinanti e a un sistema di combattimento decisamente particolare, questo gioco è riuscito a conquistare il cuore della redazione di PSM. Aspettatevi altre notizie sul prossimo numero.



▶ Mavoo dimostra ancora una volta che tutto quello che serve a una maga nella vita è un bel cappello.



▶▼ Dal tempio fuori città partono numerosi sentieri che conducono Levant verso i Maestri dei Bozzoli. Questi saggi guerrieri vi aiuteranno nel corso della vostra pericolosa avventura.



FILMATI MAGICI

I filmati di *Jade Cocoon* sono dei veri e propri capolavori d'animazione nipponica. Eccovi qualche immagine, ma non sbavate troppo.

▲ Il maestro giapponese Hayao Miyazaki ha prestato il suo incredibile talento per la realizzazione dei personaggi di *Jade Cocoon*.

▲ Dopo film come *Kiki's Delivery Service* e *My Neighbor Totoro*, il regista Katsuo Kondoh ha deciso di provare l'emozione di dirigere un videogioco.

▲ Mavoo è la giovane maga che aiuta Levant nella sua battaglia contro il terribile esercito degli Onibubu.

▶ Tutti i mostri appaiono su schermo. Questo significa che potrete schivarli se non siete in vena di lottare. Addio ai noiosi combattimenti casuali.

▲ I fondali predefiniti e i personaggi poligonali di *Jade Cocoon* sono addirittura meglio di quelli visti nel mitico *Final Fantasy VII*.

MAESTRO DI BOZZOLI

Il cuore del gioco è riuscire a imprigionare i nemici per poi poterli fondere tra loro e dare così vita a nuovi esseri.

▲ Con la sua piccola Ocarina, Levant è in grado di incantare i nemici e poi imprigionarli dentro i bozzoli.

▲ Mostri e nemici possono essere combinati in tempo reale per far nascere nuovi alleati che vi aiuteranno in battaglia.

▲ Il combattimento è diviso in turni. Oltre ai soliti attacchi potrete anche usare la vostra abilità nel creare bozzoli.

Prodotto Sony CEA
Sviluppo Polyphony Digital
Data di Uscita Maggio (JAP) Estate (ITA/USA)
Tipo Corse

▶ Il motore per la simulazione delle leggi fisiche è stato ulteriormente migliorato e le vetture si comportano in modo ancora più realistico.

▲ Prendete una curva troppo stretta e ne subirete le terribili conseguenze.

Gran Turismo 2

Riuscirà Il re dei giochi di corse a superare se stesso?

▲ In *Gran Turismo 2* ci saranno più di 400 modelli di macchine, incluse alcune tra le più potenti vetture del mondo.

Gran *Turismo* ha cambiato completamente il modo di concepire i giochi di corse per PlayStation. Tutti i simulatori di guida usciti dopo di lui hanno dovuto subire l'umiliazione di essere paragonati al capolavoro della Sony. Ormai sembra certo che solo *Gran Turismo 2* potrà battere *Gran Turismo*. In questa nuova versione, gli sviluppatori della Polyphony Digital hanno migliorato ogni aspetto del gioco. Ora le vetture sono più di 400 e ci sono 20 nuovi circuiti, tra cui alcuni tracciati sterrati in perfetto stile rally. I temibili esami per le patenti sono diventati 60. In questo modo avrete più tempo per fare pratica e diventare dei veri campioni. Sorpassare gli altri piloti non sarà più così facile e vi basterà commettere un piccolo errore per ritrovarvi immediatamente in ultima posizione. Anche la grafica ha subito numerosi miglioramenti e la simulazione delle leggi fisiche è ancora più realistica. Ora le macchine avranno un aspetto e una guidabilità uguale alla loro controparte reale. Inoltre, il supporto per la PocketStation vi consentirà di effettuare scambi di macchina con altri giocatori. Se amate i giochi di guida, correte subito a prenotare una copia di questo gioco!

▲ In *Gran Turismo 2* potrete guidare alcuni modelli davvero futuristici come la R-390. Quando siete al volante di uno di questi bolidi, il senso della velocità è davvero incredibile.

▲ La Sony ha promesso che in *GT2* ci saranno dei circuiti ancora più lunghi e vari. Questo è davvero impressionante considerando la qualità di quelli visti nel gioco precedente!

▲ Un'altra grande novità è l'inserimento dei circuiti sterrati. Ora potrete mettere alla prova la vostra abilità di piloti anche in corse stile rally.

GAME GENERATION
I migliori videogiochi ai migliori prezzi

PLAYSTATION PAL
METAL GEAR SOLID
U.E.F.A. CHAMPIONS LEAGUE
MONACO GRAN PRIX
RIDGE RACER TYPE 4
ROLL CAGE
POPOLUS
ASTERIX
LEGACY OF KAIN 2
RIVAL SCHOOL
AKUJI
KENSEI SACRED FIST

ACTION-FIGURES POINT

DREAMCAST JAP
SEGA RALLI 2
GOZZILLA
VIRTUA FIGHTER 3D
INCOMING
SONIC
MONACO GRAN PRIX
POWER STONE
GET BASS

GIOCHI E ACCESSORI A PREZZI IMBATTIBILI !!!

NINTENDO 64 PAL
TUROK 2
ZELDA
MONACO GRAN PRIX
MORTAL COMBAT 4
FIFA '99
MICROMACHINE 64 TURBO
ROGUE SQUADRON
VIRTUAL POOL
QUAKE 2
CASTELVANIA
DUKE NUKEM ZERO HOUR
MYSTICAL NINJA 2

2% DI SCONTO PRESENTANDO QUESTO COUPON

ANTEPRIME E NOVITÀ DA TUTTO IL MONDO

ORDINI ED INFORMAZIONI:
TEL/FAX 0761/513136

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA GRATIS ACQUISTANDO ALMENO 3 ARTICOLI

VIA DELLE PALME 6/A - 01033 CIVITA CASTELLANA (VT)

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

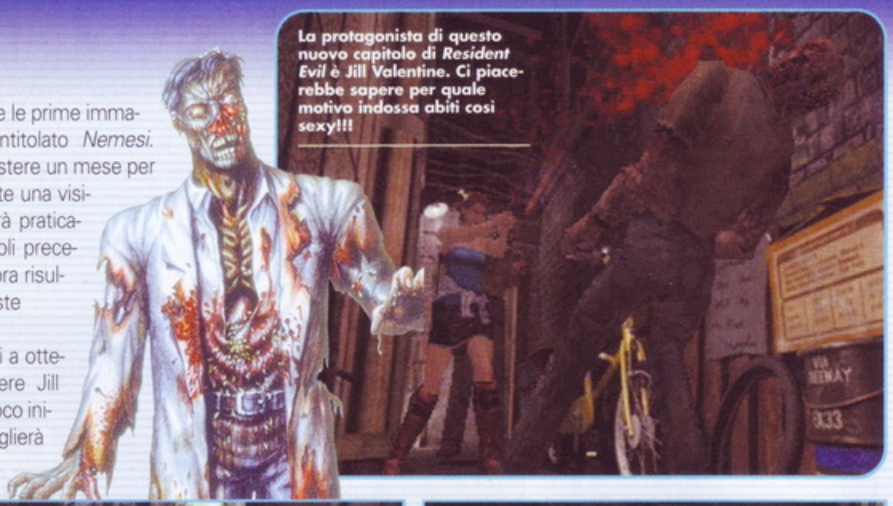
Resident Evil: Nemesis

E VAI! Gli zombi sono tornati ancora una volta! OH, YEAH!

Un'ora prima di andare in stampa ci sono arrivate in redazione le prime immagini del nuovo capitolo della saga di *Resident Evil*, intitolato *Nemesi*. Logicamente, eravamo tutti così emozionati che non potevamo resistere un mese per mostrarle anche a voi. Da quello che abbiamo potuto vedere durante una visita al quartier generale della Capcom, la meccanica di gioco rimarrà praticamente invariata, ma la grafica migliorerà moltissimo rispetto ai titoli precedenti. Ciò che maggiormente ci ha stupito, sono stati i fondali che ora risultano molto più realistici e dettagliati (giudicate voi guardando queste immagini).

La trama è ancora avvolta nel mistero, ma siamo comunque riusciti a ottenere alcune indiscrezioni. Il personaggio principale sembra essere Jill Valentine (protagonista insieme a Chris del primo *Resident Evil*). Il gioco inizia un giorno prima di *RE2*. A un certo punto, Jill sverrà e si risveglierà esattamente quando Leon e Claire abbandonano Racoon City. In questo modo scoprirete esattamente cos'è successo prima e dopo il secondo capitolo della saga.

L'uscita di *Nemesi* è prevista per ottobre/novembre, quindi aspettatevi altre anteprime nei prossimi numeri di PSM.



La protagonista di questo nuovo capitolo di *Resident Evil* è Jill Valentine. Ci piacerebbe sapere per quale motivo indossa abiti così sexy!!!

Vi ricordate quella scena del primo *RE*, in cui i cani vi attaccano sbucando improvvisamente dalla finestra? Bene, questa sembra molto simile.

▲ Come in ogni capitolo della saga, anche qui avrete numerosi enigmi da risolvere.

▲ I fondali di gioco sono ancora più dettagliati del solito. I grafici della Capcom sono riusciti a superarsi!

Un Mondo di Orrore

Ecco come si è evoluta graficamente la saga horror della Capcom.

▲ Con l'uscita del primo *Resident Evil*, la Capcom creò un nuovo genere di gioco basato sulle atmosfere tipiche dei film dell'orrore.

▲ In *RE2* è stata migliorata moltissimo la giocabilità e sono stati introdotti dei fondali decisamente più vari.

Armi potenti, zombi, esplosioni e distruzione... questo è quello che desidera ogni fan di *Resident Evil*.

Prodotto Sony CEA
Sviluppo Enix/Tri-Ace
Data di Uscita Estate
Tipo GDR

Star Ocean: The Second Story

Il GDR di successo della Enix sbarca in Occidente

Mentre tutto il mondo attende impazientemente il settimo capitolo della serie *Dragon Quest*, la SCEA ha preso i diritti per distribuire in Occidente il GDR che nel 1998 ha riscosso maggior successo in Giappone. *Star Ocean: The Second Story* è il seguito di un titolo apparso qualche anno fa sul Super Nintendo e racconta le avventure di due personaggi provenienti da ambienti completamente differenti. All'inizio del gioco potrete scegliere se prendere i comandi di una ragazzina di paese chiamata Rena Lanford, o quelli del naufrago spaziale di nome Crawd Kenny (NOTA: i nomi potrebbero essere cambiati per la versione europea). I due personaggi staranno spesso insieme, ma le loro avventure saranno caratterizzate da eventi speciali che renderanno uniche le due trame. Proprio come in *FFVIII*, la trama di *Star Ocean: The Second Story* è incentrata sulla relazione fra i due protagonisti principali.

Il gioco inizia quando Crawd e suo padre lasciano il pianeta Terra per effettuare una missione di esplorazione dello spazio profondo. Durante il viaggio, Crawd viene accidentalmente risucchiato in un portale temporale che lo proietta sul pianeta di Rena. I due si incontrano per la prima volta in una foresta durante l'attacco di un mostro scatenato. Da quel momento i ragazzi vengono coinvolti in una serie d'eventi che li porteranno ad affrontare un viaggio per salvare il mondo da un'invasione di mostri.

Gli ambienti del gioco spaziano dagli sfondi predefiniti delle città e dei labirinti, ai panorami poligonali che si vedono quando la vostra compagnia viaggia nei vari continenti. I personaggi sono realizzati in 2-D, ma risultano comunque piacevoli da vedersi anche quando sono molto lontani dall'inquadratura. Il risultato finale rende *Star Ocean 2* graficamente molto simile a *Saga Frontier*, ma con più dettaglio e interazione.

La caratteristica più innovativa del gioco è il modo in cui vengono gestiti i combattimenti. Gli scontri con i mostri e i nemici avvengono in tempo reale su fondali 3-D. Principalmente potrete prendere il controllo diretto di un solo personaggio alla volta, mentre gli altri membri del gruppo combatteranno automaticamente. In ogni momento della battaglia sarete comunque liberi di spostarvi e prendere il comando di un altro dei vostri eroi. Sarà anche possibile interagire con l'ambiente circostante. Per esempio, nel corso delle battaglie potrete far esplodere degli oggetti usando le vostre magie. Alla fine di ogni scontro verrete ricompensati con dei punti esperienza che potrete usare per aumentare le caratteristiche dei vostri personaggi. In questo modo avrete la possibilità d'imparare nuove tecniche di combattimento, nuovi incantesimi e capirete come usare gli oggetti magici.

Concludendo, nonostante sia ormai un po' vecchiotto, *Star Ocean: The Second Story* sembra essere uno dei GDR più affascinanti di questa estate. Vi terremo informati sui prossimi sviluppi.

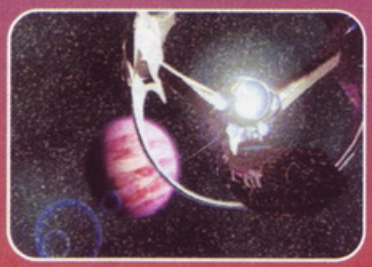
▶ All'inizio del gioco dovrete decidere se interpretare Rena (cioè lei) o Crawd.

▼ Come al solito i sotterranei sono pieni di mostri pericolosi, ma nascondono anche numerosi tesori da saccheggiare.

Tutto Cominciò Così

A seconda del personaggio che scegliete, la trama avrà delle piccole variazioni. In ogni caso gli avvenimenti iniziali sono comuni a entrambi i protagonisti.

▲ Crawd e suo padre sono membri dell'equipaggio di un vascello spaziale terrestre impegnato in una missione d'esplorazione spaziale.



▲ La nave si dirige verso un pianeta apparentemente desolato in cerca delle rovine di un'antica razza aliena.

▲ Durante la spedizione, Crawd si imbatte in un portale dimensionale e viene trasportato su un pianeta sconosciuto.

Combattete!

L'innovativo motore di battaglia di *Star Ocean 2* vi proietterà in combattimenti in tempo reale molto simili a quelli visti in *Tales of Destiny*.

▲ Gli incantesimi più imponenti possono spazzar via uno o più bersagli, a seconda della loro posizione in battaglia.

▲ All'inizio dell'avventura, Crawd può affrontare i nemici usando solo la sua piccola pistola a raggi luminosi.

▲ Ogni personaggio può essere controllato manualmente o lasciato in automatico, a seconda della vostra esperienza.

▼ Tutte le città e i labirinti sono rappresentati con dei fondali 2-D come in *FFVII* e *RE*. Anche se la grafica è piuttosto semplice, bisogna ammettere che ci sono un'infinità di piccoli dettagli.

DEMOLITION RACER

Il successore spirituale di *Destruction Derby 2*

Appena la gara ha inizio, cominceranno a volare parti di macchine. Per rendere tutto estremamente spettacolare, *Demolition Racer* avrà sempre un alto numero di vetture sullo schermo. In questa foto ne abbiamo contate dodici. Rimane la domanda da un milione di dollari. Tutto questo influenzerà molto la velocità di gioco?

Se siete degli appassionati di *Destruction Derby* potete esultare. PSM è riuscito a ottenere in anteprima le immagini di un nuovo gioco pieno di incidenti e gare al limite del possibile.

Il progetto di questo *Demolition Racer* inizia parecchi anni fa, quando i programmatori della Pitbull Syndicate erano impegnati nella programmazione di *Destruction Derby 2*, ma alcune divergenze dovute ai cortissimi tempi di sviluppo li convinsero ad andarsene per creare una società tutta loro. Dopo aver programmato *Test Drive 4* e *5* per la Accolade, i Pitbull Syndicate hanno finalmente ricevuto carta bianca per creare il simulatore di guida dei loro sogni. In questo modo poterono dare corpo a tutte le idee che volevano inserire in *DD2*, ma che non avevano avuto tempo di realizzare.

Demolition Racer è ancora allo stadio iniziale di programmazione, ma già cominciano a vedersi numerose innovazioni. Per prima cosa, oltre alle solite arene troviamo anche moltissimi circuiti sui cui gareggiare. Il numero di piste completamente nuove sarà elevatissimo (20!) e alcune presenteranno delle caratteristiche veramente uniche. Anche tra le modalità di gioco troviamo alcune novità davvero singolari. Nella Demolition Raging (Corsa a Demolizione), la vostra missione sarà la distruzione totale delle 16 vetture avversarie. Il che implica un combattimento mortale in cui sopravviverà solo una macchina. La Corsa Suicida vedrà metà delle macchine correre in una direzione e l'altra metà correre in quella opposta, creando così degli incidenti veramente spettacolari. Scegliendo l'opzione Stock Car, il vostro unico scopo sarà quello di arrivare primi al traguardo senza subire troppi danni. In *Demolition Racer* è stata anche aggiunta una divertente modalità "Carriera". Alla fine di ogni esibizione, potrete guadagnare dei soldi che vi permetteranno di riparare la vostra vettura o di comprarne una nuova.

Logicamente in un gioco così, il sistema di danneggiamento della macchina è la parte più importante. I veicoli di *Demolition Racer* possono perdere gli sportelli, i cofani, le ruote e sporcarsi durante il corso della gara. Tutti questi danni influenzeranno direttamente le prestazioni della vostra vettura. Fortunatamente nella versione finale del gioco sarà possibile decidere il grado di realismo degli incidenti. In questo modo i giocatori alle prime armi avranno più tempo per fare pratica prima che la loro macchina si trasformi in un ammasso di ferraglia. Un'altra gradita aggiunta è la possibilità di eliminare immediatamente un avversario atterrandogli sul tetto dopo aver eseguito un salto. Tutte le piste avranno dei trampolini per sfruttare questa possibilità. Quando le macchine vengono distrutte, invece di sparire misteriosamente rimangono sul campo da gioco come ostacoli. Anche i vari pezzi che perderete nel corso della gara (sportelli, cofani, luci e altro) restano sulla pista in modo da complicarvi la vita.

Una delle aggiunte più gradite di *Demolition Racer* è la possibilità di giocare in due contemporaneamente grazie allo Split Screen (Schermo Diviso). Un altro grande miglioramento rispetto a *DD2* è il nuovo sistema di punteggio. In *Demolition Racer* il vostro risultato finale dipende dalla posizione con cui tagliate il traguardo e dall'ammontare dei danni causati alle altre macchine. Quindi non potrete più usare la tecnica di andare contromano per schiantarvi contro il leader della corsa. I Pitbull hanno fatto veramente un ottimo lavoro in grado di surclassare la serie di *Demolition Derby*. Purtroppo dovremo aspettare questo autunno per vedere il gioco nei negozi.

Rimarrete stupiti dai numerosi elementi dinamici presenti lungo i circuiti. Per esempio durante questa gara potrete vedere sullo sfondo degli aeroplani che atterrano e decollano.

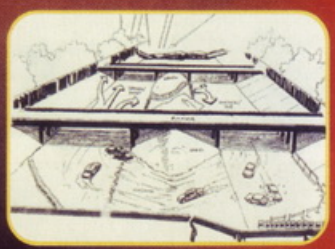
Perdere una ruota non è una ragione sufficiente a farvi ritirare.

Potrete riconoscere una macchina danneggiata dal fumo nero che emette.

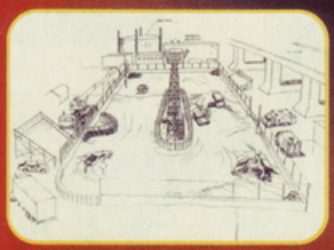
ARENE FOLLI!

Oltre ai numerosi circuiti ci saranno anche delle arene davvero incredibili. All'inizio vi sembreranno abbastanza normali, ma col progredire del gioco preparatevi a cose davvero fantastiche.

Questa arena è abbastanza normale, ma aspettatevi di trovare moltissimi dossi che vi permetteranno di eseguire salti spericolati.



I canali di irrigazione sono da sempre il luogo perfetto per le corse illegali. Chi di voi non ha mai visto la mitica gara del film *Grease*.



Questa arena parabolica si trova in un cantiere. Sparsi per il terreno di gioco ci sono decine di oggetti pericolosissimi.

Questa è un'immagine della prima arena in cui affronterete gli avversari. Logicamente è anche la più semplice e meno innovativa.

Piste Folli!

Una delle cose che distinguono questo gioco da altri titoli simili è il disegno delle piste. Una di queste si trova in un garage con ingresso a spirale, mentre un'altra è addirittura sopra una portaerei.

▲ Eccovi il disegno preparatorio di una delle piste del gioco. Nella versione finale saranno aggiunte ancora altre caratteristiche.

▲ Nella vita reale non assisterete mai a una gara su una portaerei, ma nel mondo dei videogiochi tutto è possibile.

▲ L'intero percorso si snoda sulla spirale di accesso di un garage. Quando arriverete in cima dovrete saltare giù.

▲ Questa è una pista tradizionale con curve recintate. Non c'è nulla di meglio per causare gli incidenti più spettacolari!

Scostatevi!

Potete scontrarvi e distruggere qualsiasi cosa. Oltre alle vetture avversarie potrete spaccare le staccionate, abbattere siepi e sfondare le casse sparse per il percorso.

▲ La mancanza di "Muri Invisibili" vi permette di raggiungere ogni locazione della pista. Per esempio, nulla vi impedirà di sfondare quello steccato per schiantarvi direttamente sulle casse in lontananza.

▲ Eccovi a tutta velocità mentre puntate contro quelle casse grigie che vi sbarrano la strada. Speriamo che non siano piene di piombo o sarete voi a fare una brutta fine.

▶ Le gigantesche mischie al centro dell'arena sembrano prese direttamente da *Destruction Derby*. Logicamente tutte le vetture del gioco sono senza marca. Non è facile trovare un costruttore felice di vedere le sue macchine distrutte in questo modo.

▲ Potrete gareggiare con diverse condizioni meteorologiche sia di notte che di giorno.

▲ Questo è un buon posto dove cercare di saltare sopra un avversario. Nel caso ci riusciate lo eliminerete immediatamente dal gioco.

▼ La grafica del gioco deve essere ancora migliorata moltissimo, ma già così sembra una meraviglia.

▲ Parte del divertimento sta anche nel continuare a gareggiare col tetto in fiamme e con la vettura che gira solo a destra.

Danni Progressivi

Ogni vettura ha 13 punti che possono essere danneggiati. Durante gli incidenti più spettacolari vedrete anche volare via parti della vostra macchina. I giocatori sapranno sempre lo stato del loro mezzo attraverso una barra energetica.

▲ Ecco la vostra macchina all'inizio del gioco. Sembra appena uscita dal carrozziere.

▲ Dopo un paio d'incidenti, sarete ridotti così. Logicamente anche la guidabilità del mezzo sarà seriamente compromessa.

▲ Continuerete a sbattere sempre sullo stesso punto, prenderete fuoco e sarete presto eliminati dal gioco.

nic MAILING

SONY PLAYSTATION DIRETTAMENTE A CASA TUA

L. 249.000

GLI ACCESSORI

DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER

59.000

MEMORY CARD

29.000

CONTROLLER

29.000

G. CON. 45

90.000

MODULO D'ORDINE

COSA DEVI FARE

È semplice. Scegli i prodotti che vuoi acquistare tra quelli riportati nella pagina e indicali negli appositi spazi. Compila il modulo in tutte le sue parti e spediscilo in busta chiusa a: **NIC MAILING - NUOVE IINIZIATIVE COMMERCIALI, Via Flaminia n. 868 - 00191 Roma.** Se preferisci, mandalo via fax allo **06/3339417** oppure chiama lo **06/3339416** e fai il tuo ordine telefonicamente.

PRODOTTO

ISTRUZIONI PER L'ACQUISTO

Spese di spedizione postale L. 10.000 • Spese di spedizione a mezzo corriere L. 20.000 • Centro Sud L. 30.000

PAGAMENTO A MEZZO VAGLIA ANTICIPATO

Cognome _____ Nome _____

Professione _____

Via/Piazza _____ N° _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Telefono _____ Età _____

Data _____ Firma _____

C.F. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Non saranno accettati ordini non firmati. Gli ordini sono soggetti ad accettazione delle NUOVE INIZIATIVE COMMERCIALI s.r.l.

NIC Mailing - Nuove Iniziative Commerciali S.r.l. rivenditore per corrispondenza dei prodotti Sony PlayStation

Le Novità Platinum solo L. 49.000

G-Police

Crash Bandicoot 2

Soul Blade

Hercules

Cool Boarders 2

La serie Platinum

Actua Soccer	49.000
Adidas Power Soccer	49.000
Air Combat	49.000
Crash Bandicoot	49.000
Destruction Derby 2	49.000
Formula 1	49.000
Mickey's W Adv.	49.000
Pandemonium	49.000
Porsche Challenge	49.000
Ridge Racer	49.000
Ridge Racer Revolution	49.000
Tekken 2	49.000
Time Crisis	49.000
Wipeout 2097	49.000

Le Novità

BloodLines Tribal 84.900

Ridge Racer Type 4 con JOGCON BUNDLE 170.000

Anna Kornokova's Smash Court 84.900

R-Type Delta 84.900

Ridge Racer Type 4 99.000

Devil Dice 84.900 • Megaman Legends 84.900 • Megaman X4 84.900
Kingsley 99.000 • Bloodlines (Tribal) 84.900 • Dark Stalkers 3 84.900
Streetfighter Collection 2 84.900 • Marvel Superheroes Vs Streetfighter 99.000

Speed Freaks 99.000

Il Catalogo

A Bug's Life	99.000
Ace Combat 2	99.000
Adidas Power Soccer 98	99.000
Alundra	99.000
Blasto	84.900
Bomberman World	84.900
Broken Sword 2	99.000
Bust a Groove	99.000
Cardinal Syn	99.000
Crash Bandicoot 3	99.000
Dead or Alive	99.000
Eliminator	99.000
Fifth Element	99.000
Final Fantasy 7	105.000
Formula 1 '97	105.000
Formula 1 '98	109.000
Global Elimination	99.000
GT - Gran Turismo	99.000
Hugo	89.000
Klonoa	99.000
Kula World	99.000
LiberoGrande	99.000
Medievil	99.000
NHL Face Off	84.900
Point Blank G-Con	149.000
Point Blank (Software)	84.900
Pro Boarders	99.000
Pro 18 World Tour Golf	99.000
Rally Cross 2	84.900
Resident Evil 2	119.000
Retro Force	99.000
Roll Cage	99.000
Running Wild	84.900
Sentinel Returns	99.000
Spice World	52.000
Spyro	99.000
Streetfighter Collection	99.000
Tekken 3	105.000
The Granstream Saga	84.900
Total NBA '98	84.900
Tombi	99.000
Treasures of the Deep	99.000
Viva Football	99.000
Wilds Arms	84.900

TUTTI I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

EVIL ZONE

Il genere picchiaduro semplificato al massimo

Quando abbiamo visto per la prima volta *Evil Zone*, siamo stati tentati di etichettarlo come il solito picchiaduro. In realtà si tratta di un titolo abbastanza originale in grado di brillare di luce propria.

Potrete scegliere il vostro personaggio tra dieci lottatori, che vanno da esseri magici fino a soldati con armature futuristiche. Logicamente ci sono tutte le solite modalità classiche come il Versus, lo Story e il Survival. La grafica è completamente 3-D e il sonoro è abbastanza decente. Il sistema di gioco è decisamente originale e si basa su un metodo di controllo che usa solo due pulsanti, uno per l'attacco e uno per la difesa. Il tipo di mosse che i personaggi eseguono è determinato dalla distanza dell'avversario e dalla direzione premuta sulla croce direzionale (D-Pad).

Le prese si eseguono premendo il D-Pad verso il basso più il pulsante per l'attacco, ma anche in questo caso la tecnica è leggermente differente rispetto alla norma. Quando tentate una di queste mosse, appare un cerchio sotto il vostro avversario. Se lui non esce rapidamente da quell'area, voi potrete afferrarlo e lanciarlo via. Questo significa che sarete in grado di effettuare una presa su un nemico poco attento, anche se siete dall'altro lato dello schermo. Per eseguire questi attacchi dovrete prima caricare al massimo la Barra Energetica. Questo "contenitore" ha la caratteristica di essere lungo come l'indicatore del vostro stato di salute. In questo modo, più danni subirete e meno tempo vi ci vorrà per accumulare l'energia necessaria a eseguire una "Super-Mossa".

Tra le cose più divertenti di *Evil Zone*, ci sono le numerose esagerazioni che accompagnano i combattimenti. Quasi ogni presa o mossa speciale è caratterizzata da un'enorme quantità di missili, magie e acrobazie. *Evil Zone* sembra un vero cartone animato giapponese in cui tutto è portato all'estremo. Aspettatevi un picchiaduro semplice da giocare ed estremamente divertente da guardare.

▲ Uh-Oh! Quando vedete l'inquadratura che si sposta e la luce che comincia a lampeggiare, allora sapete che siete in un mare di guai.

▲ Gli attacchi a distanza sono davvero micidiali. Fortunatamente i lottatori possono muoversi lateralmente per schivarli. In questa foto il tizio in rosso ha dimenticato di spostarsi.

▲ La modalità Story è piena d'intermezzi parlati che ci aiutano a capire il carattere dei personaggi.

◀ Non fatevi ingannare dal suo sguardo dolce: se vi avvicinate troppo vi ridurrà come il sacco della spazzatura di ieri.

◀ Oltre alle armi e alla magia, alcuni personaggi usano poteri paranormali per mandare al tappeto gli avversari.

▲ Il disegno dei personaggi varia dalla studentessa con poteri paranormali a super eroi in armatura.

SUPER MOSSE!

Anche se le mosse di base possono sembrare un po' generiche, tutte le super mosse del gioco sono altamente spettacolari. Ed è proprio qui che *Evil Zone* si distingue dalla massa.

▲ Dividersi in quattro personaggi diversi e bersagliare il nemico da tutti i lati è sempre un buon metodo per combattere lo stress.

▲ Come se una non fosse abbastanza, questa ragazza si divide in più copie per colpire più dolorosamente.

▲ Di solito una Super Mossa ben assestata può fare abbastanza danni da ribaltare l'esito di qualsiasi incontro. Proprio come nella vita reale...

PRESE BRUTALI

Le prese in *Evil Zone* funzionano in maniera diversa rispetto agli altri picchiaduro. Quando riuscirete a eseguire una di queste mosse, preparatevi ad assistere a qualcosa di veramente doloroso.

▲ Quando eseguite una presa e siete distanti dal nemico, un cerchio rosso apparirà sotto l'avversario. Avvicinatevi rapidamente e inizierete il vostro attacco.

▲ Ouch! Tutte le prese di questo gioco sono dolorosamente esagerate. Probabilmente è proprio questa una delle ragioni per cui ci siamo divertiti tanto con *Evil Zone*!

▲ Dopo aver infilzato l'altro personaggio con la vostra spada, vi state preparando a lanciarlo dall'altra parte del campo di battaglia. Tutto questo deve essere molto doloroso!

PREZZI PUNGENTI !!!

Grande assortimento
di giochi ed accessori

N64 +
Mario 64 +
1 gioco a scelta =
lire 359.000*

Pistola SCORPION +
gioco a sole
lire 99.000

*Riceverai in omaggio un
pupazzetto N64

Memory card a lire 14.900
in abbinamento ad un qualsiasi
gioco acquistato

Prezzi imbattibili su tutti
i prodotti PC

FIFA '99 PSX +
MAGLIETTA +
PALLONE =
lire 85.000

Volante +
F1 Racing
a prezzo BOMBA !

e ricorda che...
ti pagheremo con la stessa
moneta!

OFFERTISSIME SU
SONY PSX!
Tutti i PLATINUM a
lire 44.900

Super
Games
Via Vitruvio 37
MILANO
Tel. 02.29536107

NEWEL
STOP
Via Mac Mahon 73
MILANO
Tel. 02.33000036

FINAL FANTASY VIII

Ecco altre informazioni sull'attesissimo GDR della Square

Ora che è uscita la versione giapponese di *Final Fantasy VIII*, sulle pagine di PSM potrete trovare ogni mese un'anteprima che vi spiegherà nel dettaglio i vari aspetti del gioco. Un mese vi spiegheremo tutto quello che riguarda il sistema di combattimento, mentre nel successivo parleremo a fondo della storia o dei personaggi. Su questo numero abbiamo preferito concentrarci su due aspetti che sembrano interessare particolarmente i nostri lettori: le Guardian Force e il mondo in cui si svolge *FFVIII*.

Guardian Force è il termine generale con cui sono chiamati quegli esseri magici che i personaggi possono evocare durante i combattimenti. In *FFVII* per chiamare questi potentissimi alleati bastava trovare una Materia Summon (quelle rosse), ma in *FFVIII* la Square ha deciso di rendere questa operazione un po' più complicata.

Senza una Guardian Force (GF), i personaggi del gioco potranno eseguire solo attacchi standard. Avete capito bene! Non potete usare oggetti, lanciare incantesimi o assorbire magie degli avversari finché il vostro personaggio non riesce ad avere almeno una GF.

Un'altra importante novità è che questi esseri magici hanno ora dei punti ferita (HP), proprio come i personaggi normali. Potranno essere danneggiati e uccisi mentre li state usando. Logicamente, anche loro hanno possibilità di guadagnare esperienza e di passare di livello per diventare sempre più forti.

Per rendere le cose ancora più complesse, ciascuna Guardian Force è dotata di alcuni poteri speciali che diventeranno disponibili solo dopo aver guadagnato abbastanza esperienza. Grazie a queste nuove abilità potrete anche aumentare i punti ferita o la capacità d'attacco dei personaggi.

▲ Visti i miglioramenti al motore di *FFVII*, per *FFVIII* la Square ha potuto creare fondali anche più intricati e interattivi.

Le dimensioni del mondo di *FFVIII* sono più o meno le stesse di quelle di *FFVII*, ma ora ci sono molti più posti da visitare. Tutte le locazioni che potrete esplorare sono in media due o tre volte più grandi rispetto a quelle viste nel capitolo precedente. Come abbiamo già detto, i fondali di gioco sono davvero splendidi e pieni di dettagli e le città hanno un aspetto che ricorda moltissimo la vecchia Europa. Per una migliore comprensione della mappa del mondo di *FFVIII* consultate la prossima pagina. È tutto per l'aggiornamento di questo mese, ma rimanete sintonizzati perché anche sul prossimo numero troverete notizie esclusive su quello che potrebbe essere il più grande GDR della decade. Ci vediamo!

▲ Squall è uno dei personaggi migliori mai apparsi in un titolo della saga di *FF*.

In Giro per il Mondo

Ecco come appare il mondo di *FFVIII* quando vi spostate da una città all'altra. La grafica potrà sembrarvi molto semplice, ma vi assicuriamo che è molto più dettagliata rispetto a *FFVII*.

▲ Tutte le principali città sono collegate tra loro da strade e ferrovie. In questo modo sarà molto più semplice riuscire a raggiungerle e non sarete attaccati dai soliti mostri.

▲ La visuale esterna dei paesi e delle città è davvero imponente. I giocatori potranno individuarle e osservarle anche da una certa distanza. Ehi, ma quella non è Salt Lake City?

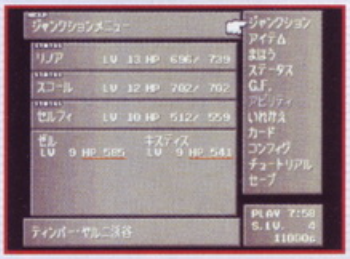
▲ Sparsi per la mappa ci sono numerosi luoghi segreti. Assicuratevi di esplorare ogni angolo del mondo di *FFVIII* per essere sicuri di trovarli tutti.

▲ In *FFVIII* c'è anche una buona varietà di scenari. I giocatori potranno imbattersi in deserti, montagne e moltissimi tipi di foreste.

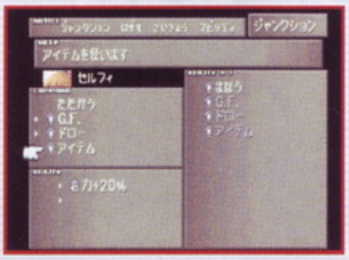
Le Basi della Guardian Force

Come abbiamo detto nell'articolo, ci sono moltissime cose da tenere presenti quando si equipaggia un personaggio con una Guardian Force. Eccovi un breve riassunto di come funziona questo processo.

▲ Dopo aver selezionato quale Guardian Force volete utilizzare, andate in questa schermata per scoprire quali attributi bonus fornisce al vostro personaggio.



▲ La prima cosa da fare è andare nella schermata delle opzioni principali. Poi dovete scegliere la prima opzione, cioè 'Junction'.

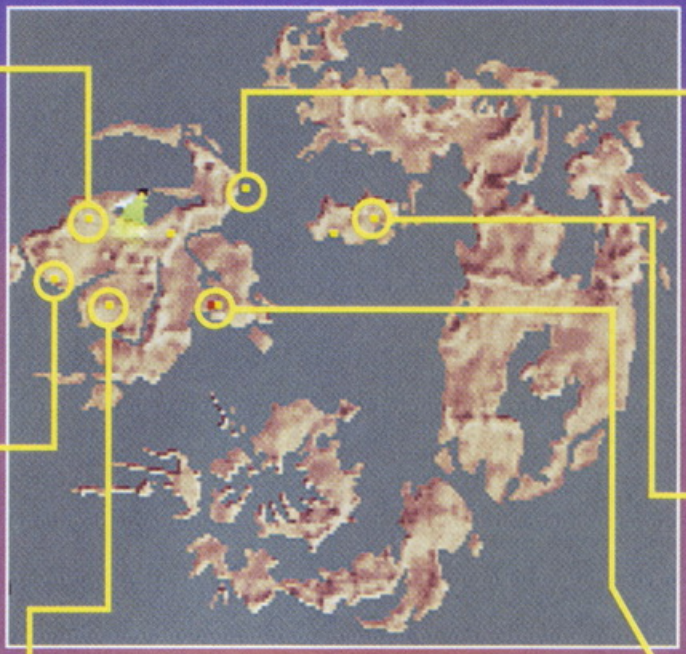


▲ Infine dovete selezionare a quale azione volete abbinare la GF. Per esempio, potrete usarla per lanciare o rubare energia magica dai nemici.

▲ **Dering City.** È una delle città più grandi del mondo di *FFVIII*. Qui Squall dovrà affrontare una durissima battaglia contro Seifer.

▲ **Base Missilistica.** Una fazione rivale spera di distruggere la vostra scuola sparando dei missili da questa base. Dovrete trovare il modo per fermarli o il gioco finirà.

▲ **Non abbiamo ancora capito qual è la funzione di edificio. Sembra una grande perforatrice e ha un sacco di piani come il palazzo Shinra di *FFVII*.**



▲ **Grazie all'altissimo numero di isole e continenti, il mondo di *Final Fantasy VIII* nasconde numerosi segreti. Per trovarli dovrete esplorare ogni angolo della mappa.**

▲ **Doru.** È in questa città che è ambientata la demo di *FFVIII*. Nel gioco completo Doru è il luogo della vostra prima missione come membro della SeeD.

▲ **Giardino Balam.** Questo è il quartier generale del SeeD, ed è qui che venite a scuola. Tornerete spesso in questo posto durante il gioco per allenarvi e per dormire.

▲ **Timber.** Questa città è uno snodo centrale per tutti i treni. Qui cercherete di rubare una carrozza ferroviaria con uno dei più importanti ufficiali del governo.

Il Mondo di Final Fantasy VIII

Ecco una mappa di base che mostra i quattro continenti principali. Sotto molti aspetti sembra simile a quella di *FFVII*, ma questo nuovo capitolo offre molte più locazioni da visitare. Abbiamo evidenziato alcuni dei posti più interessanti per darvi un'idea del mondo che dovranno esplorare.

Durante la vostra avventura dovrete affrontare i soliti combattimenti casuali contro esseri sempre più terrificanti. Guardate che bello questo T-Rex.

◀ **Rinoa è una ragazza molto decisa, ma allo stesso tempo dolce e premurosa. Non ci metterete molto a innamorarvi di lei!**

▶ **Nel corso del gioco, il carattere di Squall si evolve da studentello arrogante a capo carismatico.**

▶ **Squall è un vero campione nell'uso della Gunblade. Grazie a questa sua abilità può infliggere ai nemici più danni degli altri personaggi.**

▲ **In questo gioco vi ritroverete a esplorare ogni tipo di ambientazione. Infatti, durante una missione finirete addirittura nel sistema fognario di una delle città.**

▲ **Se andate alla schermata di status delle Guardian Force, potrete vedere una lista di tutte le abilità che una particolare GF è in grado di conferire ai vostri personaggi.**

Guadagnare una Guardian Force

▲ **In molti casi, se volete guadagnare una Guardian Force, dovrete trovarla e sfidarla in combattimento. Se riuscirete a batterla, si unirà al vostro gruppo e potrete usarla in battaglia.**

GLI EROI DELLE ...

ACTION FIGURES

TI STANNO ASPETTANDO

METAL GEAR SOLID
CRASH BANDICOOT
QUAKE II
DUKE NUKEM
TUROK
SUPER MARIO KART
DARK STALKERS III
TEKKEN III

RESIDENT EVIL 2

Point ACTION FIGURES

- AMICI DEL GIOCO s.a.s.
  c.so Roma,48 Moncalieri(TO)
  Tel. 0116068919
- CD ROM-A
  via della Scrofa,55 Roma
  Tel. 066867794
- CENTRO HI-FI
  via Traversini, 1 Bracciano (RM)
  Tel. 0699804159
- CHIOCCIA LEONILDE
  viale Marconi,277 Roma
  Tel. 065579993
- CRAZY GAMES
  via delle Albizzie,16 RM
  Tel. 0624403128
- DIGITRON 2000 s.r.l.
  via Fiumara, 20 FiumicinoRM
  Tel. 066581909
- FANTASIA
  via S. Francesco Sanremo(IM)
  Tel. 0184530545
- GIOCHERIA LITTLE PEOPLE
  via Casilina Nord,141 Frosinone
  Tel. 0775820083
- GIOCHERIA MOEL
  via C. Augusto,20 Bagni diTivoli
  viale Roma, 110 Guidonia (RM)
- GIOCHERIA MORENA
  via di Torre Morena,66 Roma
  Tel. 0679841508
- GIOCHERIA TUSCOLANO
  via M.F. Nobiliore,58 Roma
  Tel. 0671584836
- GAME GENERATION
  via delle Palme,6a Civita
  Castellana (VT) - Tel.0761513136
- GAME OVER
  via Millesimo,67 Roma
  Tel. 063016892
- GAME PRO
  via Valle Vermiglio,26 Roma
  Tel. 0688327882
- GRUPPO GIRAFFA
  vedere pagine gialle (Lazio)
- IL GIARDINO DEI BALOCCHI
  Circ.ne Gianicolense,252c RM
  Tel. 065827851
- IL VENTO DEL NORD
  via San Biagio Platani ,278b
  Rocca Fiorita (RM)Tel. 062017835
- INSOMNYA
  via Albino Albini,21 Napoli
  Tel. 0815793941
- L' ISOLA CHE NON C'E'
  via Palatina,38 Tivoli (RM)
  Tel. 0774311236
- MARIO E CRASH
  via Ostiense,142 Roma
  Tel. 0657288748
- M. ELETTRONIC s.r.l.
  via M.Rigamonti,100 Roma
  Tel.0651955751
- ODIS s.r.l.
  P.zza Ponte Lungo,31 Roma
  Tel. 067016436
- PELSIA STORE
  via Cattuada,21 Senago (MI)
  Tel. 0299054422

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI E PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI - Pubblivel communication

- **PERGIOCO**
  via S. Prospero,1 Milano
  via Aldrovandi Milano
- **SCACCOMATTO**
  via Flavia, 81 Ladispoli (RM)
  Tel. 069949039
- **SOFTWARE NEWS SHOP**
  via Deledda, 18 Moncalieri (TO)
  Tel. 0116812582
- **PLANET GAMES**
  via G.B. Pagano,12 Roma
  Tel. 066620845
- **TOYS & VIDEO GAMES**
  viale Dante,13 Cassino (FR)
  Tel. 077622014
- **VIDEO IN 86**
  via Attilio Ambrosini,58 Roma
  Tel. 065941513
- **VIDEO GAMES s.a.s.**
  via Maria S.S. Liberatrice,36 (VT)
  Tel. 0761321042
- **VIRTUAL GAME**
  via Romana,81 Nettuno(RM)
  Tel. 069806515
- **THE GAME**
  via Somalia ,112 Roma
  Tel. 068603424

Giochitalia®

Giochitalia s.r.l.
Roma via Montepulciano, 10/18
Tel. 0670393105 - Fax 0670304778
e-mail : Giochitalia@MCLINK.it

Prodotto Activision
Sviluppo Luxoflux

Data di Uscita Autunno
Tipo Combattimento tra auto

VIGILANTE 8:
Second Offense

Il re dei giochi di guida estrema torna armato fino ai denti!

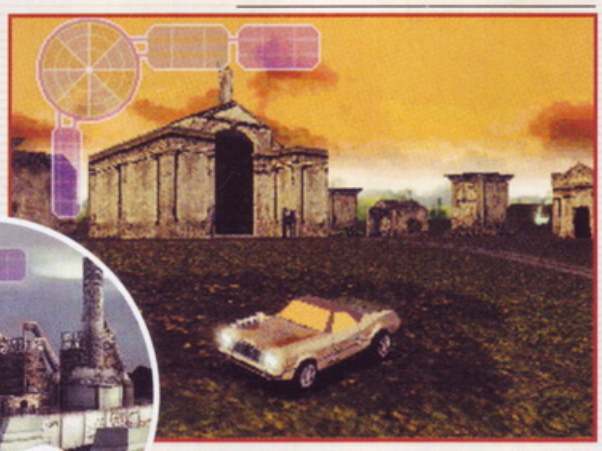
C'era da aspettarselo... dopo il grande successo di *Vigilante 8*, la Activision ha deciso di pubblicarne un seguito. Come al solito dovrete fare a pezzi le macchine degli avversari, ma avrete a disposizione un numero maggiore di veicoli assassini. Gli scenari di gioco sono ambientati in diverse località degli Stati Uniti e saranno ancora più grandi e dettagliati. La modalità Avventura sarà più coinvolgente e sarete chiamati a svolgere compiti molto più complessi rispetto al titolo precedente. Per creare questo seguito, gli sviluppatori della Luxoflux non hanno dovuto faticare molto perché, tutto sommato, *Vigilante 8* era già un ottimo titolo. Comunque, aspettatevi centinaia di nuovi effetti speciali, un'intelligenza artificiale dei nemici più raffinata e un maggiore realismo nel comportamento delle macchine durante gli incidenti. Secondo i creatori di *Vigilante 8: Second Offense*, tutti questi miglioramenti non intaccheranno in nessun modo la velocità di gioco. Tutto questo grazie a un incredibile lavoro di programmazione che consentirà di sfruttare al massimo le potenzialità della PlayStation. Infine, per rendere le sfide più eccitanti, verranno introdotte nuove armi, nuovi attacchi speciali e nuove modalità di gioco. Riscaldate i motori, tra qualche mese sarà nuovamente tempo di radere al suolo intere città!

▲ Montiamo ancora qualche cannone e poi saremo pronti per la scampagnata...

▲ Dovete assolutamente prendere quel treno. In questo secondo capitolo gli scenari sono ancora più interattivi e l'area di gioco è enorme.

◀ In questo seguito troverete tutti gli strani veicoli del primo *Vigilante 8*, e altre incredibili aggiunte. Ma quella non è la sonda che hanno mandato su Marte?

◀ Ecco una situazione piuttosto surreale... Una gita scolastica nel bel mezzo di un combattimento tra veicoli. Sicuramente è più divertente del Museo della ceramica!



▲ Le arene sono sparse per tutti gli Stati Uniti. Aspettatevi scenari veramente spettacolari.

Prodotto Rockstar Games
Sviluppo Take-Two

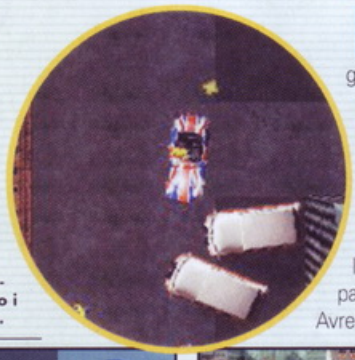
Data di Uscita Estate
Tipo Corse

GRAND THEFT AUTO:
London 1969

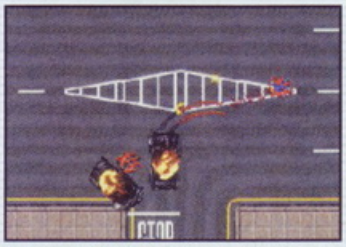
Inseguimenti spericolati nella Londra dei Beatles

▲ Questo disco aggiuntivo vi permetterà di commettere terribili crimini nella Londra degli Anni '60/'70.

Grand Theft Auto Mission Pack: London 1969 è una grande novità nel mondo delle console. Infatti, questo titolo non è un gioco vero e proprio, ma un disco d'espansione. Per avventurarvi nelle strade della Londra Anni '60/'70 dovrete essere in possesso della versione originale del primo *GTA*. Ancora una volta, sarete calati nei panni di un furfante alla continua ricerca di lavoro. All'inizio sarete solo i tirapiedi di qualche potente signore del crimine londinese, ma se giocate bene le vostre carte, riuscirete a diventare i padroni della città. Dovrete correre, guidare e sparare per movimentare in qualche modo le strade della tranquilla Inghilterra. Lo stile grafico e gli elementi del paesaggio ricordano molto da vicino i vecchi telefilm degli Anni '70. Avrete a disposizione macchine e veicoli tipici di quel periodo e dovrete districarvi per le labirintiche vie della metropoli inglese. Attenzione, non si tratta di un semplice disco aggiuntivo con tre o quattro missioni in più... *GTA London* contiene ben 20 veicoli e 32 differenti missioni, tutto questo a un prezzo da fare invidia alla serie platinum.



▶ E vai!!! Questa scena sembra uscita da un cartone animato di Lupin III. Ecco il ladro più famoso del mondo che scappa dopo aver rubato i gioielli della Corona.



▲ Investire i cittadini senza pietà non è un comportamento da vero gentleman inglese...

▶ Non c'è molto da dire su questa schermata... È uno dei menu che vi permetteranno di scegliere le opzioni di gioco. Carino, non vi pare?

◀ Chiunque si sentirebbe imbattibile se avesse un missile esplosivo da venti tonnellate caricato sul rimorchio del camion.

Software News
novità software dal mondo

Via G. Deledda, 18
MONCALIERI (To)
Tel. 011.68.11.131

Fai centro con noi!
Si effettua listino rivenditori, distribuzione in tutta Italia e cash & carry!

Vieni a visitare il nostro punto vendita dove potrai provare e scegliere fra 450 giochi per Playstation!

Sei a corto di memoria?? Te la regaliamo noi!!!
Dal 15/5 al 30/6 1999 per ogni acquisto superiore alle 99.000 lire (scontrino unico) regaleremo a tutti i letto ri PSM (presentando la rivista al momento dell'acquisto) ***una memory card da 1 Mb!***

[illegible] riportata in questa pagina è riservata ai lettori di PSM. Basta presentare la rivista al momento dell'acquisto e per chi ordina per corrispondenza. L'offerta è valida sino al 30.06.1999 salvo [illegible] scorte.

Tom Clancy's RAINBOW SIX

ACTUA TENNIS 79.500 | AKUJI 88.500 | BREATH OF FIRE 3 88.500 | [illegible]A MOVE 4 74.900 | BUBBLE BOBBLE 79.900 | CASPER 69.900 | U.E.F.A. Champ. League 88.500 | CIVILIZATION 2 88.500 | COOL BOARDERS 3 84.900

[illegible]:900 | DEATHTRAP DUNG. 54.900 | DODGEM ARENA 79.900 | DRIVER Telefonare | DUKE NUKEM 54.900 | DukeNukemT.T.K. 82.500 | EVERBODY'S GOLF 69.900 | Formula 1 98 79.900 | FIFA 99 87.900

FIFTH ELEMENT 84.900 | GEX 2 Deep Cover 82.500 | GLOBAL DOMINATION 84.900 | GUARDIANS CRUSADES 88.500 | JURASSIC PARK 2 49.900 | KNOCKOUT K.99 88.500 | LIBERO GRANDE 84.900 | METALGEAR SOLID 89.900 | Super Monaco GP2 89.900

MOTORACER 2 88.500 | NO FEAR Telefonare!! | NASCAR 99 88.500 | NBA LIVE 99 88.500 | NEED FOR SPEED 4 88.500 | ODDWORLD 49.900 | PUMA SOCCER Telefonare!! | QUAKE 2 Telefonare!

RIDGE RACER TYPE 4 84.900 | ROLLCAGE 84.900 | SKULL MONKEYS 49.900 | StreetFighter Coll. 84.900 | TAI FU 74.900 | TEST DRIVE 5 88.500 | [illegible]PLUS 84.900 | TIGER WOODS 99 88.500 | Toca Touring Car 49.900

TOMB RAIDER 49.900 | TOMB RAIDER 2 49.900 | TOMB RAIDER 3 89.900 | TOMBI 84.900 | VIVA FOOTBALL 88.500 | VS. 49.900 | WCW-THUNDER 79.900 | WILD ARMS 69.900

DINO CRISIS

La Capcom scambia gli zombi con i dinosauri

Dopo l'incredibile successo di *Resident Evil*, la Capcom ha deciso di creare una nuova avventura horror 3-D con un'ambientazione completamente differente. Niente zombi, niente mutanti e niente animali giganti, questa volta i vostri terribili nemici saranno dei dinosauri!

Dino Crisis è l'ultima creazione di Shenji Mukami, il genio che ha inventato *Resident Evil* e cerca di portare su PlayStation l'atmosfera dei famosi film della serie Jurassic Park.

La storia del gioco inizia quando il Professor Kirk si trasferisce sull'isola Idis per condurre una serie di esperimenti. Il bravo scienziato sembra aver scoperto una nuova fonte d'energia in grado di risolvere molti problemi del genere umano. Purtroppo le attività di Kirk attirano l'attenzione di alcuni loschi individui intenzionati a utilizzare questa tecnologia per creare una nuova pericolosissima arma. Il professore cerca di proteggere le sue scoperte, ma durante il combattimento vengono danneggiate alcune delicate apparecchiature. La fuga d'energia che si viene a creare causa l'apertura di una fenditura dalla quale iniziano a uscire dei dinosauri affamati.

A differenza della serie di *Resident Evil*, in *Dino Crisis* non potrete scegliere quale personaggio interpretare. Sarete obbligati a prendere il controllo di Regina, un agente speciale mandato sull'isola per cercare il Professor Kirk. Il vostro compito sarà quello di sopravvivere a ogni tipo di dinosauro, incluso l'enorme T-Rex e i pericolosissimi Rapto. I temibili rettili potranno attaccare il giocatore in molti differenti modi. Possono prendervi tra le fauci e scuotervi come una bambola di pezza finché non vi faranno volare via l'arma. Quando questo succede dovrete immediatamente andare nella schermata di inventario per selezionarne un'altra, almeno finché non avrete ritrovato quella vecchia.

Ci saranno moltissime scene che vi faranno saltare sulla sedia, specie quando i dinosauri balzano fuori dal nulla per divorarvi. Nella demo che abbiamo potuto vedere c'è una scena in cui state passeggiando quando, all'improvviso, l'inquadratura cambia in prima persona e vi mostra l'azione con gli occhi di un raptor che balza di tetto in tetto. Quando finalmente scende a terra, scoprirete con orrore che si trova proprio alle vostre spalle! C'è anche una scena che ricorda moltissimo il primo attacco dei cani in *Resident Evil*. I dinosauri vi tendono un'imboscata e vi si gettano addosso fracassando il vetro di una finestra. Una delle cose che vi metterà più paura saranno i passi dei dinosauri che vi inseguono. Più vi si avvicinano e più li sentirete forti. Per quanto riguarda le altre caratteristiche di questo interessantissimo gioco, la Capcom tiene le labbra ben chiuse. Alcuni dei nostri informatori più fidati ci hanno detto che il gioco avrà un sistema che permetterà di fondere due armi (un po' come succedeva in *Resident Evil* quando si univano insieme vari oggetti). Sembra inoltre che *Dino Crisis* non sarà adatto ai giocatori più impressionabili. Per esempio, quando venite danneggiati gravemente, vi trascinate lasciando una scia di sangue dietro di voi. C'è anche una scena dove un personaggio viene morso da un dinosauro con la conseguente cascata di sangue che gli esce dalla testa! Questo sì che farà la gioia degli appassionati dell'orrore!

Dino Crisis sarà senza dubbio uno dei titoli di punta del 1999. Continuate a tenere d'occhio queste pagine, perché la Capcom ci ha assicurato che quasi ogni mese avremo nuovo materiale da mostrarvi. In questo modo non sarà difficile aspettare fino al prossimo autunno, data in cui è prevista l'uscita del gioco.

Coloro che proprio non possono vivere lontani da Racoon City (la città dove si svolge *Resident Evil*), non devono disperare. La Capcom ha infatti dichiarato che il prossimo anno uscirà per PlayStation *Resident Evil: Nemesi*, la terza parte della serie horror più famosa al mondo. Per maggiori informazioni andate subito a leggere le Nippon News!

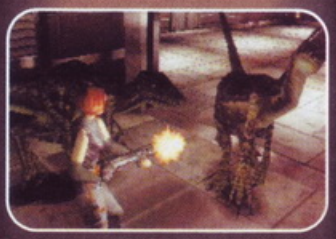
▲ Se questa schermata non vi mozza il fiato, allora non sappiamo cosa possa farlo. Non vediamo l'ora di vedere questo T-Rex in azione.

Cos'è il Survival Horror?

Quando la Capcom creò *Resident Evil*, decise di inventare il termine Survival Horror per definire il genere d'appartenenza del gioco. Okay, ammettetelo: quell'idea sembrava solo una trovata pubblicitaria, ma ora ecco un altro titolo non appartenente alla serie di *Resident Evil* che può essere definito un Survival Horror.

▲ Il *Resident Evil* originale ha dato vita alla categoria "Survival Horror". L'obiettivo del gioco non era necessariamente sparare a ogni cosa, ma semplicemente riuscire a sopravvivere anche a costo di fuggire.

▲ *Resident Evil 2* ha migliorato l'idea e ha reso l'atmosfera ancora più cupa, portando così la tensione a livelli altissimi. Durante tutta l'avventura erano pochissimi i momenti in cui vi sentivate veramente al sicuro.



▲ Sembra proprio che *Dino Crisis* continuerà questa tradizione. I dinosauri saranno più veloci e furbi rispetto agli zombi. Quindi, preparatevi a numerosi spaventi e situazioni piene di tensione.

▲ Questi raptor sono tra i dinosauri più intelligenti del gioco. Non hanno problemi a scappare via se la situazione non è a loro favore.

Vero Gioco 3-D

A differenza dei giochi di *Resident Evil* che hanno ancora sfondi bidimensionali, *Dino Crisis* è completamente in grafica poligonale. Per rendere più spaventose certe scene i programmatori useranno numerosi movimenti bruschi e rapidi cambi d'inquadratura, un po' come succede in un vero film dell'orrore. Se volete un assaggio di questa tecnica vi consigliamo di dare un'occhiata al recente *Silent Hill* della Konami. La grafica di *Dino Crisis* sarà un grosso passo avanti rispetto a quella vista nella saga di *Resident Evil*.

▲ Considerando il fatto che *Dino Crisis* si svolge in un ambiente 3D, è incredibile come la Capcom sia riuscita a mantenere così alto il livello di dettaglio.

▲ Sia i mostri che gli sfondi sono composti da poligoni e per questa ragione tutto ha un aspetto più omogeneo. Non avrete più l'impressione che il personaggio sia appiccicato su uno sfondo separato.

Ecco Regina

Mentre in *Resident Evil* potevate giocare con più personaggi, in *Dino Crisis* c'è solo una protagonista. Il suo nome è Regina ed è membro di uno speciale gruppo di agenti che deve salvare il Professor Kirk.

▲ Determinata e coraggiosa, Regina farà tutto quello che può per portare a termine la sua missione. Sembra che la salvezza del Professor Kirk sia riposta in buone mani.

▲ Chissà?! Forse Regina diventerà famosa e prenderà il posto di Lara Croft nei cuori dei giocatori? In fondo tutto può succedere, no?

▲ Trovarsi di fronte a un T-Rex non è mai una bella esperienza, ma Regina sembra non avere alcun problema. Lei prima spara e poi fa le domande. Sull'isola Idis questa sembra essere la tattica giusta!

▲ Se volete sbarazzarvi velocemente di un dinosauro, cercate di mirare alla sua testa. Proprio come gli zombi di *Resident Evil 1* e *2*.

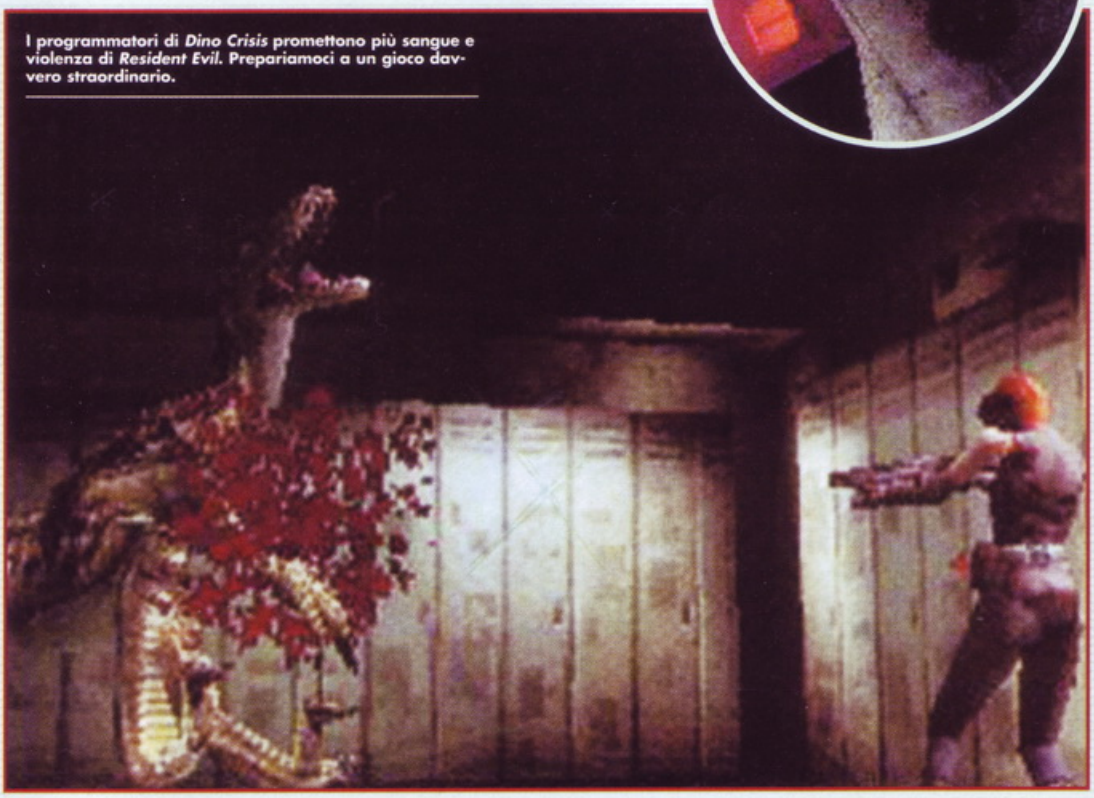
▲ I raptor del gioco sembrano proprio affamati. In questo caso hanno trovato un po' di carne, ma a volte cercheranno addirittura di mangiarsi la vostra arma.

▼ Non siamo riusciti a capire chi sia questo personaggio maschile. Forse è un altro membro della squadra mandata sull'isola per salvare il Professor Kirk?

▼ Quella luce rossa segnala sicuramente qualche pericolo! Meglio tenere gli occhi bene aperti e preparare un'arma abbastanza potente.

▲ Ci saranno moltissime situazioni in cui Regina verrà attaccata da più lati. Potete scommettere che i dinosauri saranno decisamente più astuti degli zombi.

▲ Sicuramente il T-Rex apparirà dove meno ve lo aspettate. Provate a immaginare di passeggiare su questo tetto, col T-Rex che spunta fuori dal nulla.



I programmatori di *Dino Crisis* promettono più sangue e violenza di *Resident Evil*. Prepariamoci a un gioco davvero straordinario.

Fattore Paura

Se i giochi di *Resident Evil* vi hanno fatto saltare sulla sedia, allora *Dino Crisis* vi farà correre a chiudervi in bagno. La musica ben orchestrata insieme all'illuminazione tenue e ai dinosauri vaganti, dovrebbe rendere questo gioco ancora più spaventoso.

▲ Situazioni come queste potrebbero farvi venire un attacco di cuore. State passeggiando in quella che sembra una stanza vuota. C'è solo qualche luce. E poi, BAM! Un raptor balza dalle tenebre e vi attacca. Cavolo, che sballo!

▲ Ecco un'altra scena davvero terrificante. Nei giochi di *Resident Evil* dalle finestre entravano cani o piccoli mostri. In *Dino Crisis* tutto è portato all'estremo, visto che dovrete vedervela con un gigantesco T-Rex.

▲ A differenza dei lentissimi zombi di Racoon City, i dinosauri potranno inseguirvi ovunque. Le sequenze in cui dovrete fuggire dai raptor saranno uno dei momenti più emozionanti di *Dino Crisis*.

NUOVE CARATTERISTICHE

Durante l'intervallo tra la data originale di uscita (dicembre) e la prossima estate, la Argonaut ha lavorato sodo per migliorare il gioco aggiungendo un sacco di mosse nuove all'arsenale di Croc.

▲ Dovete attraversare un grosso precipizio nel terreno o un enorme baratro? Provate con l'aquilone di Croc.

▲ In molte delle nuove aree potrete ricevere aiuto e informazioni dai vostri amici Gobbo.

▲ Durante la corsa sulle palle di neve dovrete rimanere in perfetto equilibrio o verrete spiaccicati a terra.

▲ Ehi, ma questo lo fa anche Lara Croft! Un calcio al volo aiuterà di certo Croc a liberarsi dai nemici volanti e dagli avversari scortesi.

CROC 2

Il piccolo eroe verde della Fox torna finalmente su PlayStation

▶ È tornato il Barone Dante, più malvagio che mai! Cosa starà tramando questa volta contro i poveri Gobbo?

Ogni villaggio conterrà un nemico finale da sconfiggere per poter passare all'area successiva.

Originariamente l'uscita di questo gioco era prevista per dicembre '98, ma all'ultimo momento i programmatori hanno voluto effettuare alcuni cambiamenti. Grazie a questa decisione, *Croc 2* presenta alcune nuove caratteristiche tecniche, una grafica migliore e numerosi livelli aggiuntivi. Sembra che in questi sei mesi i ragazzi della Argonaut abbiano lavorato duramente per migliorare questo seguito.

Dopo la fine della sua prima avventura, Croc riceve alcune informazioni riguardo i suoi veri genitori, scoprendo così di non essere un orfano. Per questa ragione il nostro eroe saluta i Gobbos che lo hanno allevato e inizia una lunga avventura alla ricerca della sua vera famiglia. Durante la missione, esplorerete nuove terre e incontrerete altre tribù di Gobbo. Logicamente non sarà una scampagnata: per riuscire ad arrivare in fondo a ogni livello dovrete combattere i numerosi sgherri del malvagio Barone Dante.

Il gioco si svolgerà in quattro differenti villaggi, ciascuno suddiviso in dieci livelli. In ogni area troverete moltissimi alleati Gobbo che vi assegneranno delle nuove missioni o vi aiuteranno a risolvere alcuni enigmi. Una delle caratteristiche più interessanti del gioco è che i tempi di caricamento tra un livello e l'altro sono praticamente inesistenti, un po' come succede in *Legacy of Kain: Soul Reaver* e in *Blasto*.

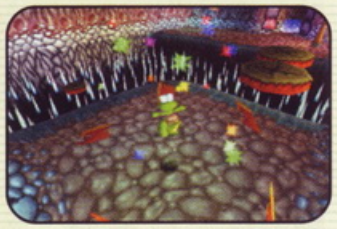
Per cercare di movimentare un po' le cose, la Fox e la Argonaut hanno deciso di inserire una serie di divertenti mini giochi. In alcune sezioni speciali dovrete per esempio volare con un aquilone o cavalcare enormi palle di neve. Otterrete così dei cristalli che servono per acquistare vite extra e Gobbo Meccanici da usare durante il gioco.

Per sbarazzarsi dei nemici, Croc avrà tutta una serie di nuove mosse che vanno dal Power-Flip fino al super salto. Inoltre, per sconfiggere certi avversari l'eroico lucertolone potrà contare sulla sua nuova abilità di sollevare e lanciare casse di legno. La Fox sta ormai effettuando gli ultimi miglioramenti e se le promesse verranno mantenute sembra che *Croc 2* possa rivelarsi una delle migliori esperienze 3-D mai apparse su PlayStation. Potrete iniziare l'esplorazione del mondo di Croc all'inizio di quest'estate.

▲ Croc è pronto ad affrontare questa nuova avventura. Il richiamo della famiglia è particolarmente forte nei coccodrilli (?!?).

▲ Questo livello si chiama "CROC contro il Ghiaccio" e vi proietta in aree innevate piene di punti scivolosi e Gobbo in stile siberiano.

▲ L'abilità di Croc di saltare sulle scatole e di lanciarle è utile sia per difendersi dai nemici che per prendere oggetti apparentemente irraggiungibili.

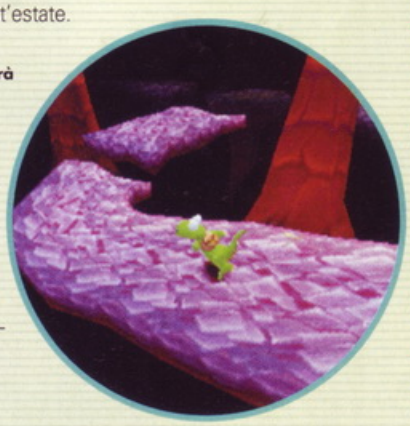


▲ La classica sederata è presente anche in questo seguito. Croc può usare questa mossa per distruggere le scatole e ottenere così alcuni bonus.

CROC LO SPENDACCIONE

Croc potrà usare i cristalli che raccoglie durante l'avventura per comprare numerosi oggetti. Tra questi potrete trovare le gelatine salterine che vi aiuteranno a superare i vicoli.

▶ Pete è uno dei nuovi personaggi che cercano di aiutare Croc durante i suoi viaggi scambiando i cristalli con certi oggetti.



▶ Croc potrà esplorare molti ambienti, inclusa una nave affondata in fondo al mare e una fitta rete di miniere sotterranee.

L'ORIGINALE

PlayStation

ATOMICREPLAY

Solo con l'ORIGINALE

ATOMIC

puoi avere tutto

questo in ITALIANO

-Menu principale in italiano.

-COSTANTEMENTE AGGIORNATA CON I CODICI DEI TUOI GIOCHI PREFERITI.

-Istruzioni in italiano.

Richiedila nei negozi D+CENTER della tua citta'o per maggiori informazioni chiama lo 02/381.991 e richiedi il nostro rivenditore piu'vicino a te.

D+ INTERNATIONAL ASSUME:

PROFILO: 22/35 ANNI, APPASSIONATO DI VIDEOGAMES E CON BUONE CONOSCENZE TECNICHE DEL PRODOTTO; DOTATO DI SENSO DEL SERVIZIO, DI

POSIZIONE: DOPO UN PERIODO DI FORMAZIONE PRESSO LA SEDE DELLA SOCIETA' PER AMPLIARE LE CONOSCENZE TECNICHE E/O GESTIONALI ,AVRA' LA POSSIBILITA'

SPEDISCI UN CURRICULUM VITAE E FOTO A D+ INTERNATIONAL SRL VIA AQUILEIA 33/E 20021 BOLLATE (MI).

ATOMIC™ ACCESSORIES

D+ INTERNATIONAL DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI) -Tel.02/38199200 Fax 02/38199201 www.dplus-int.com

I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Syphon Filter

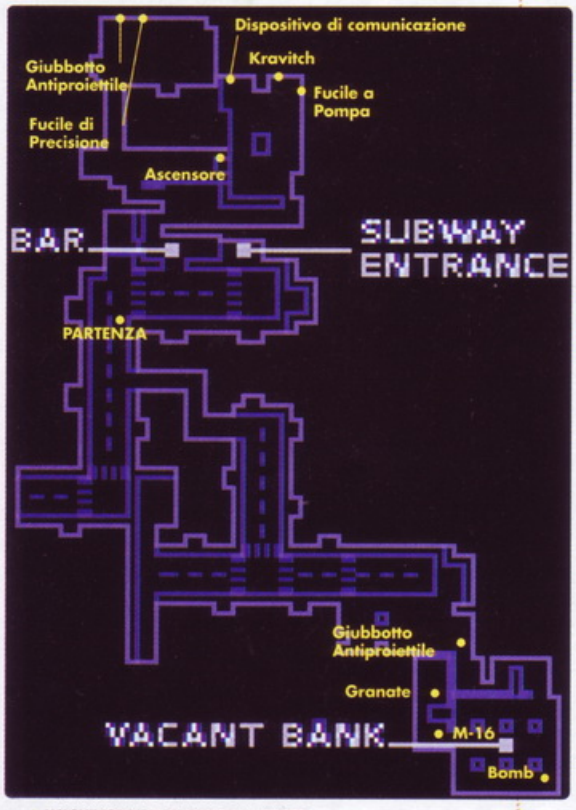
la guida strategica fondamentale per salvare il mondo

Il mondo ha nuovamente bisogno di voi per sopravvivere. La minaccia proviene da un virus mortale che un gruppo di terroristi vuole diffondere sull'intero pianeta. Per salvare il genere umano dall'estinzione, dovrete calarvi nei panni di Gabe Logan. PSM non poteva lasciarvi soli in una situazione del genere. I nostri agenti segreti hanno esplorato con cura ogni livello di gioco e hanno disegnato delle mappe dettagliate con la posizione di tutti gli oggetti più importanti. Inoltre, abbiamo dedicato una sezione a tutte le armi presenti nel gioco. La strategia sul campo di battaglia spetta comunque a voi, ma questo fa parte del gioco...

OBIETTIVI:

- **#1** Elimina Kravitch e distruggi il suo dispositivo di comunicazione
- **#2** Stacca l'elettricità alle porte di sicurezza della metropolitana
- **#3** Proteggi la squadra degli artificieri CBDC
- **#4** Trova la bomba nella stazione
- **#5** Elimina Rhoemer

Washington D.C. Georgia Street



▲ WASHINGTON D.C. GEORGIA STREET.

▲ Mettetevi a sinistra della porta. Usate la visuale da cecchino e premete R2 per sbirciare dietro l'angolo.

OBIETTIVO #1: ELIMINARE KRAVITCH E DISTRUGGERE IL DISPOSITIVO DI COMUNICAZIONE

Kravitch è all'interno del bar che trovate prima della discesa della metropolitana. Nella stessa stanza in cui lo incontrate, troverete il dispositivo di comunicazione. Non dimenticate di controllare dietro al bancone del bar! Lì troverete il fucile a pompa.

OBIETTIVO #2: STACCARE LA CORRENTE ALLE PORTE DI SICUREZZA DELLA STAZIONE

Mentre uscite dal bar, entrate nella stanza bloccata dalle casse. Sbarazzatevi del terrorista nascosto all'interno e uscite dalla finestra. Riceverete un messaggio radio di Lian che vi comunica un nuovo obiettivo. Proseguite lungo il vicolo fino a una strada dove troverete un fucile da cecchino e un giubbotto antiproiettile. Tornate indietro e avvicinatevi al recinto chiuso da una catena. Passate alla visuale in prima persona e sparate al lucchetto per aprire il cancello. Chiamate l'ascensore attivando il tasto sul muro e poi salite sul montacarichi. Scendete nella sala di controllo della metropolitana e usate la torcia per illuminare la zona. Sul muro in fondo, troverete l'interruttore dell'impianto di sicurezza, attivatelo e tornate indietro. Ora dirigetevi verso la banca (Vacant Bank).

OBIETTIVO #3: PROTEGGERE LA SQUADRA DI ARTIFICIERI CBDC

Appena entrati nella banca, sulla sinistra, troverete una cassa contenente un giubbotto antiproiettile (Flak Jacket). Proseguite lungo il corridoio e raggiungete la sala principale. Qui vedrete un agente del CBDC correre verso la bomba. Voi lo dovrete proteggere dall'attacco dei terroristi mentre disinnesca l'ordigno. Verrete attaccati da almeno cinque uomini. Dopo aver portato a termine la missione, accendete la torcia e andate nella stanza adiacente dove troverete delle granate. Ora potete finalmente andare alla metropolitana.

OBIETTIVO #4: TROVARE LA BOMBA NELLA STAZIONE

Correte giù per la rampa della metropolitana (Subway Entrance). Se il vostro giubbotto ha riportato dei danni prendete quello nascosto nella zona d'ombra alla fine della discesa. Cercate il cancello della stazione ed entrate. Attraversate il binario sulla destra, giratevi a destra e correte verso il tunnel. Sulla sinistra noterete una porta. Entrate, accendente la torcia e saltate oltre il muro alla vostra destra. In questo modo potete prendere il potentissimo lanciagranate M-79. Dirigetevi verso l'altro lato della stanza per prendere anche le granate e un giubbotto antiproiettile. Ritornate da dove siete venuti e andate dall'altra parte della stazione attraversando le rotaie della metropolitana. Correte sulla destra e localizzate la bomba sul marciapiede, avvicinatevi e premete il triangolo. Attraversate ancora una volta entrambe le file di rotaie e correte verso sinistra. Alla fine vedrete una porta con una scritta "no exit" sopra. Entrate e percorrete tutto il corridoio stando attenti agli attacchi a sorpresa dei terroristi. Accendete la torcia per individuare il pulsante dell'ascensore che dovrete prendere per raggiungere il livello inferiore.

▲ Rampa della metropolitana.

▲ Metropolitana piano superiore e inferiore.

OBIETTIVO #5: ELIMINARE RHOEMER

Correte verso la fine del piano inferiore della stazione. La bomba è sull'isola centrale.

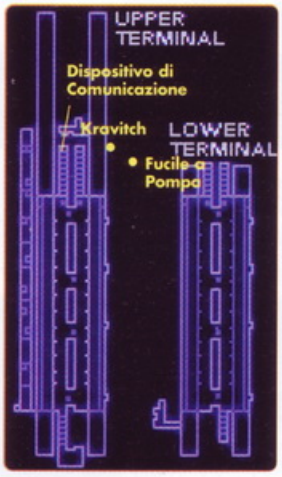
Ripercorrete la strada sull'altro lato della stazione, ma fate attenzione ai proiettili vaganti.

Saltate sul tetto del treno. Correte fino alla fine e saltate a sinistra. A questo punto verranno aggiunti altri due obiettivi.

OBIETTIVI:

#6 Localizzare gli esplosivi
#7 Far saltare l'apertura del passaggio alla strada e proteggere l'agente CBDC
#8 Eliminare Aramov
#9 Localizzare e disarmare quattro bombe chimiche
#10 Salvare gli ostaggi CBDC
#11 Disattivare l'apparato di comunicazione dei terroristi
#12 Eliminare Marcos
#13 Raggiungere il Freedom Memorial
#14 Uccidere Girdeux

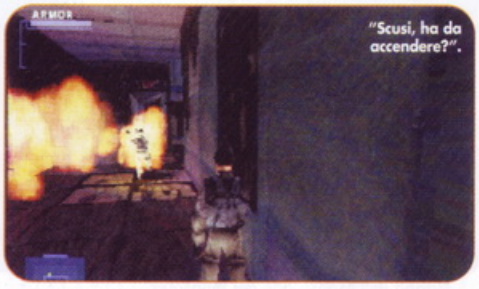
Metropolitana Distrutta



▲ Metropolitana piano superiore e inferiore.

OBIETTIVO #6: LOCALIZZARE GLI ESPLOSIVI

Correte lungo le rotaie fino a quando non vedrete un altro treno in fiamme. Noterete che i nemici sparano dall'alto. Questo particolare è molto importante perché vi aiuterà a trovare la via di fuga. Selezionate la vostra torcia e guardatevi attorno finché non individuate il C4. Prendetelo e avrete concluso questa missione.



"Scusi, ha da accendere?".

OBIETTIVO #7: APRIRE UN VARCO VERSO LA STRADA E PROTEGGERE L'AGENTE DEL CBDC

Dirigetevi dall'altro lato del treno in fiamme. Arrampicatevi sulla scatola rossa e cominciate la vostra scalata verso il piano superiore. Per riuscirci, posizionatevi sotto le travi e premete il triangolo. Una volta arrivati in cima, correte dalla parte opposta della stazione e usate il C4 per aprire la porta. Scappate velocemente e dopo l'esplosione proteggete l'agente che disinnesca la bomba. Passate sull'altro lato e ispezionate la parete per localizzare la valvola principale del gas. Chiudetela e fatevi strada verso il tunnel alla destra del passaggio che avete appena fatto saltare col C4. Correte lungo il tunnel e fate attenzione agli amichevoli terroristi che cercano di accopparvi. Rhoemer è scappato, ma qualcosa ci dice che lo rivedremo presto.

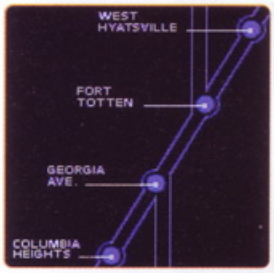
▲ Usate il pulsante con il triangolo per salire sulle casse e interagire con l'ambiente.

◄ Piazzate qui il C4 ed eseguite un veloce giro su voi stessi dando un colpetto verso il basso alla croce direzionale... poi correte come pazzi.

Linea della metropolitana

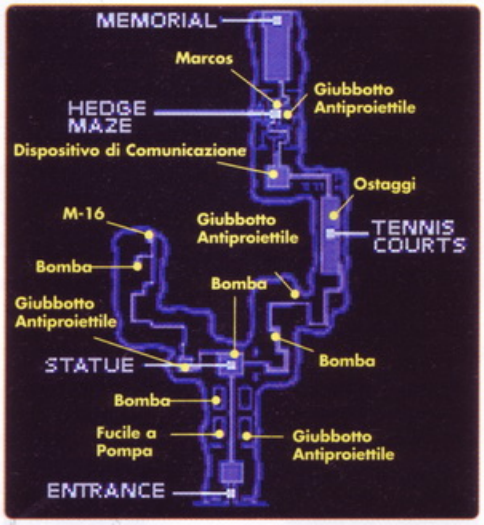
OBIETTIVO #8: ELIMINARE ARAMOV

Seguite Aramov nel tunnel, ma fate attenzione ai treni di passaggio. Sparatele ogni volta che potete. Attenzione ai nemici appostati sulle pensiline.



► Linea principale della Metropollitana.

Washington Park



▲ Washington Park.

OBIETTIVO #9: LOCALIZZARE E DISARMARE QUATTRO BOMBE CHIMICHE

Esaminate la mappa. Notate i quattro rettangoli in basso. La prima bomba è collocata in quello in alto a sinistra. Proseguite verso nord e disinnescate l'ordigno nascosto dietro la statua della piccola piazza. A questo punto Lian vi chiamerà per comunicarvi un nuovo obiettivo. Esaminate nuovamente la mappa e vedrete che ci sono due strade da percorrere. Andate sul lato sinistro del parco e cercate la bomba che è posizionata nella costruzione in mezzo al parco. Sul tetto dell'altra struttura potrete trovare un M-16. Tornate indietro verso la statua e seguite il sentiero che porta alla zona più grande del parco. La quarta e ultima bomba è posizionata vicino al marciapiede prima del sentiero che conduce ai campi da tennis (Tennis Court).

▲ Dopo che avete trovato la terza bomba, il CDBC arriverà e la disattiverà.

OBIETTIVO #10: SALVARE GLI OSTAGGI CBDC

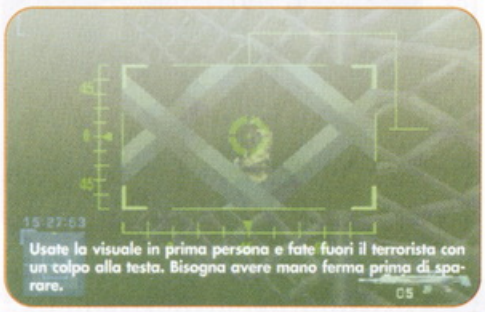
Avvicinatevi con cautela ai campi da tennis. Se i nemici vi scoprono uccideranno gli ostaggi e non potrete portare a termine la missione. Vi raccomandiamo di usare il fucile a infrarossi (Nightvision Rifle). Camminate sul lato sinistro e nascondetevi nell'ombra. Superate il muro di mattoni e sparate alla prima guardia. Strisciate silenziosamente dietro i bidoni della spazzatura ed eliminate la seconda guardia mirando alla testa. Oltre il campo da tennis c'è la terza guardia... ormai sapete cosa fare.

OBIETTIVO #11: DISATTIVARE L'APPARATO DI COMUNICAZIONE DEI TERRORISTI

Continuate ad avanzare finché non arrivate in una zona con una serie di sculture in cemento. Uccidete le guardie da lontano con il fucile a infrarossi e poi salite in cima alla strana costruzione per trovare il dispositivo di comunicazione.

OBIETTIVO #12: ELIMINARE MARCOS

Marcos si trova nel labirinto di siepi ed è protetto da altri terroristi. Il fucile a pompa è una buona arma da scegliere per sbarazzarsi di lui. Una volta eliminato Marcos procedete verso nord in direzione del Monumento



Usate la visuale in prima persona e fate fuori il terrorista con un colpo alla testa. Bisogna avere mano ferma prima di sparare.

Salite sulla struttura di cemento per trovare l'apparato di comunicazione.

Commemorativo (Memorial). Se avete bisogno di proteggervi troverete un giubbotto antiproiettile all'interno del labirinto (guardate la nostra mappa per individuarne l'ubicazione esatta).

OBIETTIVO #13: RAGGIUNGERE IL FREEDOM MEMORIAL

L'ultima zona del parco è piena di nemici armati fino ai denti. Vi conviene appostarvi nell'ombra e usare il fucile da cecchino (Sniper Rifle) per sbarazzarvi subito delle guardie più lontane. Fatevi strada fino al Freedom Memorial ed entrate.

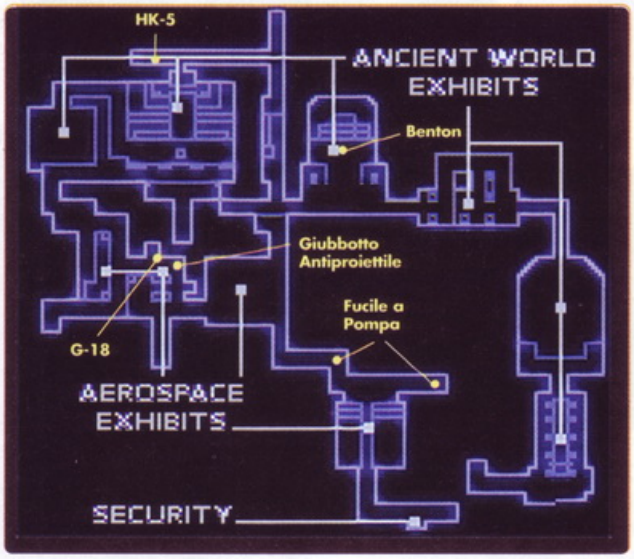
OBIETTIVO #14: UCCIDERE GIRDEUX

Per battere questo avversario dovrete attaccare e muovervi velocemente. Corrette subito dall'altro lato della stanza così Girdeux dovrà girare intorno alla statua. Nascondetevi dietro una colonna e poi passate alla visione in prima persona. Premete R2 o L2 per sporgervi e mirate allo zaino/serbatoio del nemico. Questo causerà una piccola esplosione. Continuate a usare questa tecnica finché non l'avrete eliminato definitivamente.

OBIETTIVI:

- **#15** Seguire Phagan all'incontro segreto
- **#16** Cercare la carta magnetica di sicurezza
- **#17** Catturare Phagan vivo
- **#18** Cercare la carta magnetica di sicurezza
- **#19** Catturare Aramov e Phagan vivi

Reception al Centro Delle Esposizioni



Mappa del Centro delle Esposizioni.

OBIETTIVO #15: SEGUIRE PHAGAN ALL'INCONTRO SEGRETO

Per portare a termine questa missione dovrete avere molta pazienza e un'ottima mira. Se durante i primi tentativi verrete scoperti spesso, non scoraggiatevi. Piuttosto cercate di memorizzare i movimenti degli avversari. Dovrete diventare una cosa sola con la vostra 9mm e mirare sempre alla testa. Dirigetevi furtivamente verso la seconda sala delle esposizioni per essere testimoni dell'incontro.

OBIETTIVO #16: CERCARE LA CARTA MAGNETICA DI SICUREZZA

Fate fuori Benton con un preciso colpo alla testa. A questo punto potrete prendere un giubbotto antiproiettile e una carta magnetica (Card Key). Uccidete l'uomo dietro l'angolo e aprite il cancello. Poi salite nei condotti di ventilazione. Sparate alla serratura della porta e andate verso la cassa che contiene l'HK-5. Fatevi strada verso la terza sala delle esposizioni. Una delle guardie ai piedi della piramide ha la carta magnetica che state cercando. Tornate in cima e usate la chiave sul dispositivo al lato dell'entrata. Scivolate giù nuovamente e correte a destra, proseguite lungo il corridoio e tuffatevi sotto il cancello che si sta chiudendo. Fate fuori i tre uomini dietro il vetro blu e prendete la carta magnetica che vi serve ad aprire il cancello. Entrate cautamente nella stanza seguente e dirigetevi verso l'ascensore. Sfruttate la buona copertura delle colonne per sbarazzarvi di entrambi i nemici. Salite sull'ascensore e usate la visuale in prima persona per individuare il dispositivo di comando che si trova sopra di voi (è quello da cui escono le scintille). Sparategli e verrete trasportati al piano superiore. Qui potrete prendere l'ultima carta magnetica e un fucile a pompa da combattimento (Combat Shotgun). Dirigetevi verso il piano terra ed eliminate tutti i terroristi che vi sbarrano la strada. Non dimenticate di esaminare gli armadietti che trovate lungo la strada per recuperare il G-18 e un giubbotto antiproiettile. Continuate ad andare avanti finché non raggiungete la stanza con la ricostruzione di Marte. Nascondetevi dietro una roccia per evitare i proiettili dei terroristi. Saltate attraverso le finestre e girate a destra.

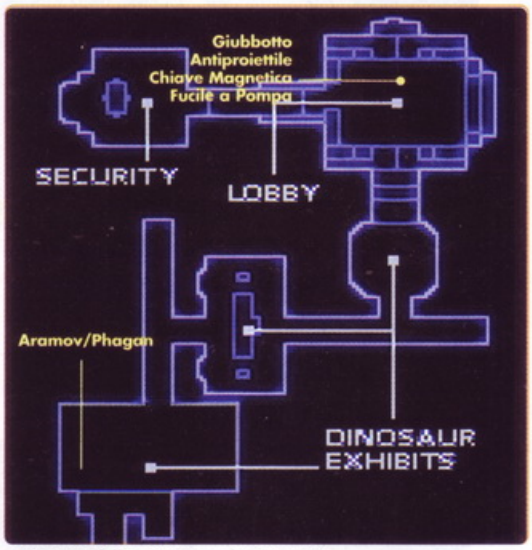
Seguite Phagan finché non raggiunge l'area del museo dedicata alle antiche civiltà.

Dopo aver colpito il pulsante sulla cima della struttura piramidale dovrete scendere rapidamente e correre per saltare attraverso il cancello che si sta chiudendo.

OBIETTIVO #17: CATTURARE PHAGAN VIVO

Continuate a correre finché non arrivate alla stanza con la ricostruzione dell'atterraggio sulla luna. Eliminate tutti i nemici e poi salite sulla cima del modulo lunare. Aggrappatevi alla passerella e correte verso la stanza di sicurezza.

L'esposizione dei Dinosauri



Mappa dell'Esposizione dei Dinosauri.

OBIETTIVO #18: CERCARE LA CARTA MAGNETICA DI SICUREZZA

Mettete fuori combattimento tutti i terroristi che vi attaccano ed esaminate gli armadietti nella sala. Troverete un giubbotto antiproiettile e un K3G4. Uscite dalla porta da cui entravano i nemici per ritrovarvi in una stanza con una passerella circolare. Guardate verso l'alto per individuare un tubo. Posizionatevici sotto e premete triangolo. Spostatevi lateralmente finché non arrivate al centro del Globo sotto di voi. Lasciatevi cadere. Se state iniziando a innamorarvi di questo gioco sappiate che è del tutto normale!!

Dopo aver eliminato tutti i nemici nella stanza, andate di fronte al banco delle informazioni. Salite sopra i blocchi di cemento alla vostra destra e troverete un giubbotto antiproiettile, una carta magnetica e le munizioni per il fucile a pompa.

OBIETTIVO #19: CATTURARE ARAMOV E PHAGAN VIVI

Dirigetevi verso l'atrio e attraversate le doppie porte. In fondo alla stanza, sulla destra, troverete il cancello che potrete aprire con la chiave in vostro possesso. Sbarazzatevi di tutti i nemici che trovate in entrambe le stanze. Sparate alla vetrina montata sul muro e oltrepassatela. Passate sotto la coda del dinosauro e mirate ad Aramov usando il Taser. Arrostitela a puntino. Salite velocemente sulla testa del dinosauro e saltate sulla tubatura. Andate a destra e portate a termine questa missione.

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
AKA TRADE
Via Aurelia, 292 – 17023 CERIALE (sv)
Tel. 0182 – 993874 r.a.
Fax 0182 – 991101
www.nyko.it
il gioco è una cosa SERIA
nYko™
RGB scart x 2 Audio Cable
GAME ENHANCER
RGB scart
Game Enhancer
AKone
Phantom drive
compatibile PSX
e Nintendo 64

Rivenditori:

(GE) Bolzaneto SCABINI GIOCATTOLI	Tel. 010/7404901
(GE) Sestri P. GOEMONS VIDEOGAMES	Tel. 010/6012434
(IM) Sanremo FANTASIA	Tel. 0184/530545
(SP) La Spezia ONE O ONE CENTRO	Tel. 0187/564111
(CN) Bra MEDIASTATION	Tel. 0172/412487
(CN) Bagnolo PUNTO MUSICA S.a.S.	Tel.0175/392086
(CN) Savigliano PLUS	Tel. 0172/33900
(CN) Canale OBERTO E ALLERINO	Tel. 0173/979638
(CN) Cuneo ROSSI COMPUTER S.N.C.	Tel. 0175/603143
(TO) Carmagnola DELFI S.N.C.	Tel. 011/9720289
(MI) Milano JOYSTICK FUN	Tel. 02/48952821
(BG) Treviglio CRS INFORMATICA	Tel. 0363/304667
(PN) Fontanafredda YO-YO VIDEO	Tel.0434/998601
Treviso GIGA SHOP	Tel.0461/538015
Gorizia ZNORT	Tel.0481/545008
(RE) Reggio Emilia CLERKS	Tel. 0522/435940
(BO) Bologna GET READY	Tel. 051/6446994
(FO) Cesena INTERGRAPH	Tel.0335/5911967
(MO) Castelvetro LOLLIPOP	Tel.059/702235
Correggio VIDEOLOOK	Tel. 0542/22051
Correggio MUSIC SHOP	Tel. 0522/692116
Castello d'Argine VIDEO PLANET	Tel. 051/977726
S. Giovanni Persiceto VIDEO EDICOLA LELLI	Tel. 051/825607
(TR) Terni MEGABIT CLUB	Tel. 0744/426465
Roma GRUPPO HOLLYWOOD	Tel. 06/050797616
Roma HOLLYWOOD IN ROSA	Tel. 06/30577992
Roma HOLLYWOOD 5	Tel. 06/66156045
Roma STAR MUSIC	Tel. 06/6686912
Roma NEW VIDEO 93	Tel. 06/44237590
Roma VIDEO CIAK	Tel. 06/39749896
Roma FIOCCHETTA CINZIA	Tel. 06/3096506
Roma A.V.S. MICROELETTRONICA	Tel. 06/8123509
Roma INTERMICRO S.A.S.	Tel. 06/5810594
Roma FA.DA.	Tel. 06/7900329
Roma G.B. ELETTRONICA	Tel. 06/7612331
Roma BMG VIDEO SOUND S.r.l.	Tel. 06/2426033
Roma GREEN VIDEO S.r.l.	Tel. 06/65745703
Roma HOLLYWOOD 2000	Tel. 06/87131224
Roma PLAYNET	Tel. 06/39761889
Roma VIDEO CLUB 3M	Tel. 06/20764217
Roma GT TECHNOLOGY	Tel. 06/24419242
Roma M. ELECTRONIC S.r.l. c/o c/c I Granai	Tel. 06/51955751
Roma PRESSO LA CATENA COMPUTER UNION	Tel. 06/5043155 - Tel. 06/39751062 - Tel. 06/7027451
Morena (Rm) SAMA ELECTRA	Tel. 06/9846622
Anzio (Rm) GEDY	Tel. 06/9860201
Velletri (Rm) COLASANTI GIANCARLO	Tel. 06/9634765
Bracciano CENTRO HI-FI	Tel. 06/99804159
Monterotondo SE.CO UFFICIO	Tel. 06/90652164
Rieti HOLLYWOOD VIDEO CLUB	Tel. 0746/498055
(NA) Marano COMPUTRONICA S.A.S.	Tel. 081/7429155
(NA) Casoria ELECTRONIC DAY	Tel. 081/759331
Melito di Napoli COMPUTER OFFICE	Tel. 081/7113058
(OR) Oristano BOLTON	Tel. 0783/211224
(SS) Alghero ESSERRESSE COMMERCIALE	Tel. 079/986078

Distributori regionali:

Triveneto e Sicilia:
CD WORLDLINE - Via Ugo Foscolo 5/a Pordenone
Tel. 0434/573484 Fax 0434/573537

Emilia:
Videoteche ed Elettrodomestici
PRANDI FOTO & VIDEO - Via Vertoiba 5/c - Reggio Emilia
Tel. e Fax 0522/920285

Liguria:
CD EUROM - Via G. Opisso, 146 - Genova
tel. 010/6982772 Fax 010/6981132

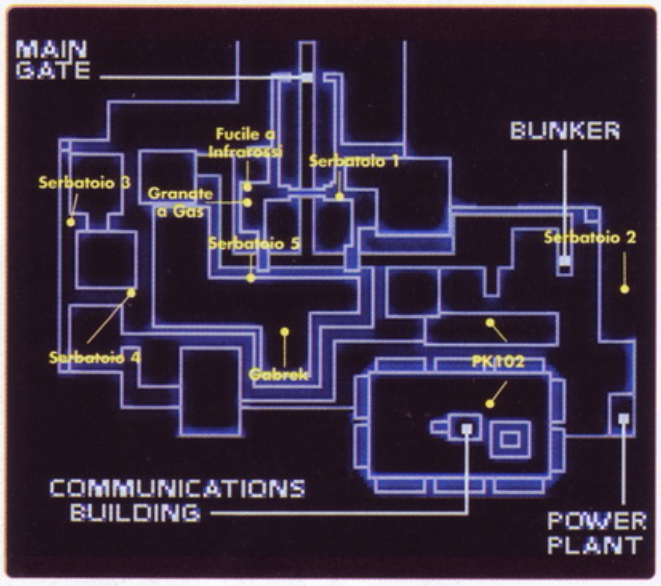
Il Centro Commerciale on line
italstore
Questi e molti altri prodotti troverete in www.italstore.com

PlayStation SEGA NINTENDO

Tutti i loghi e i marchi citati sono di proprietà delle rispettive produttrici

OBIETTIVI: #20 Plant C4 Charger At Five Fuel Tanks #21 Disable Power To Motion Sensors

La Base di Rhoemer



▲ La Base di Rohmer.

OBIETTIVO #20: PIAZZARE LE CARICHE SOTTO I SERBATOI DI GAS

Giratevi immediatamente a sinistra e passate alla visuale in prima persona. Usate la 9mm e mirate alla testa della guardia. Fate fuori l'altra sentinella che si trova sul lato opposto del camion. Prendete le granate a gas nel capanno di guardia, poi usate il fucile da cecchino per colpire il nemico sulla passerella. Sparate a tutti i fari per creare delle zone d'ombra. Uccidete i nemici che trovate nell'area seguente. Piantate il C4 sotto al serbatoio di gas. Sparate alla guardia sulla sinistra. Camminate lentamente attraverso l'arco finché non arriverà il messaggio di Lian. Giratevi e preparatevi a sparare alla guardia che sta arrivando da sinistra.

Lanciatevi nel vuoto e farete un'entrata davvero spettacolare.

OBIETTIVO #21: DISABILITARE I SENSORI DI MOVIMENTO ED ELIMINARE GABREK

Andate verso destra e poi seguite la strada a sinistra. Eliminate le due sentinelle e procedete verso il pannello di controllo. Fate fuori le due guardie dentro il recinto usando il fucile di precisione. Entrate nella sala comando e disattivate i sensori di movimento.

Il secondo serbatoio, su cui piazzare il C4, è proprio sull'altro lato del recinto. Tornate indietro verso l'arco e salite sulla passerella. Fate piazza pulita nelle due zone successive e localizzate il terzo serbatoio alla vostra sinistra.

Proseguite nella stessa direzione finché non vedete il quarto serbatoio che si trova sulla destra appena fuori la zona dei garage. Attraversate completamente quest'area e poi andate giù verso la strada. Il quinto e ultimo serbatoio è sulla sinistra. Dopo aver ucciso tutti i terroristi appostatevi furtivamente dietro l'angolo di una costruzione e aspettate che Gabrek vi superi con la sua scorta. A questo punto lanciate una bomba a gas per far fuori lui e le sue guardie del corpo.

Prendete la carta magnetica e correte verso il bunker. Se avrete seguito le nostre indicazioni, l'allarme della base non sarà scattato. In caso contrario correte e fate numerose capriole per evitare il fuoco nemico. Esaminate la mappa per raggiungere l'area in cui si trova l'entrata del bunker e usate la carta magnetica per aprire il cancello che vi sbarra la strada. Una volta entrati nel bunker, eliminate i nemici all'interno ed entrate nel corridoio in fondo.

OBIETTIVI: #22 Catalogare dieci missili nemici #23 Raggiungere il tetto del palazzo delle comunicazioni

Base Bunker

OBIETTIVO #22: CATALOGARE DIECI MISSILI NEMICI

In questa sezione non avrete nessuna mappa, quindi dovrete fare un piccolo sforzo di memoria per non perdervi. Sparate ai pulsanti per disattivare i cancelli laser. Entrate nei vari depositi per catalogare i missili (avvicinatevi alle centraline di lancio e premete triangolo). Cercate la strada per il montacarichi, ma non prendetelo ancora. Entrate nella stanza di controllo e usate il computer all'interno per aprire la porta lungo il corridoio. Eliminate tutti i nemici nella stanza e prendete le armi. Ora potete finalmente dirigervi verso il tetto.

▲ Sparate ai pulsanti per disattivare i laser.

▲ Ecco i missili che dovete catalogare.

OBIETTIVO #23: RAGGIUNGERE IL TETTO DEL PALAZZO DELLE COMUNICAZIONI

Andate verso l'ascensore e fatevi trasportare sul tetto.

OBIETTIVI: #24 Abbattere l'elicottero da combattimento

Base Tower

OBIETTIVO #24: ABBATTERE L'ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO

A questo punto dovrete fare una scelta: potrete curarvi subito o conservare i giubbotti antiproiettile per la battaglia.

Azionate il pannello di controllo ai piedi della torre radar per dare inizio alla sequenza di combattimento. All'inizio l'elicottero nemico farà dei passaggi radenti sparandovi contro delle raffiche di proiettili. Miratelo con R1 e bersagliatelo col mitragliatore mentre lo inseguite. Continuate così finché dal nemico non si alza una colonna di fumo. A questo punto l'elicottero cambierà tecnica e si fermerà in un posto per spararvi contro una tonnellata di proiettili. Correte a nascondervi dietro la torre radar e colpitelo quando vi passa sopra la testa. Fate attenzione perché a volte vengono depositati alcuni terroristi. Sbarazzatevi di loro velocemente e tornate a occuparvi dell'elicottero. Alla fine lo ridurrete a una massa di lamiere fumanti! Congratulazioni, siete arrivati a metà strada. Se questo gioco vi sta dando del filo da torcere, sappiate che siete sicuramente in buona compagnia. Cattive notizie... d'ora in poi le cose diventano ancora più difficili!

▲ Sparate all'elicottero ogni volta che vi passa sopra la testa e poi continuate a bersagliarlo inseguendolo fin dove vi è possibile.

OBIETTIVI: #25 Scappare attraverso l'ingresso principale

Fuga dalla Base

OBIETTIVO #25: SCAPPARE ATTRAVERSO L'INGRESSO PRINCIPALE

Inizierete questa missione vicini al pannello di controllo per disattivare i sensori di movimento. Dirigetevi verso l'ingresso principale. Non sparate a nessuno, ma limitatevi a correre e rotolare fino alla fine. Se volete guadagnare qualche secondo prezioso, quando arrivate sulla passerella potrete arrampicarvi sul muro e saltare giù. Fatevi strada verso l'ingresso principale e avrete portato e termine un altro obiettivo.

OBIETTIVI: #26 Eliminare i dieci scienziati di Rhoemer **#27** Somministrare l'antigene a sei cavie umane **#28** Trovare la carta magnetica (chiave) di sicurezza **#29** Trovare l'ingresso alle catacombe

La Fortezza di Rhoemer

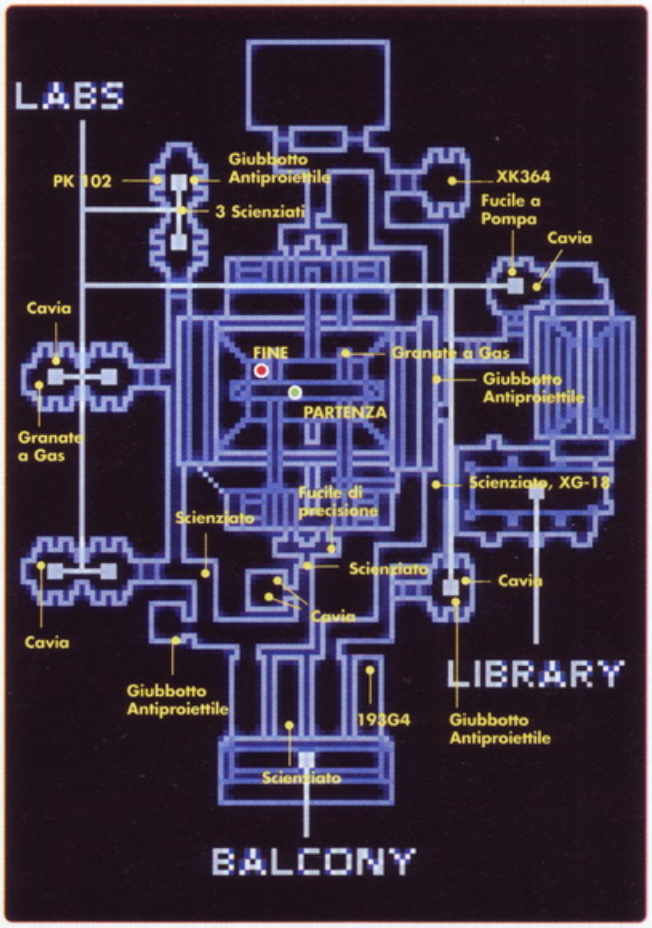
OBIETTIVO #26: ELIMINARE I DIECI SCIENZIATI DI RHOEMER; OBIETTIVO #27: SOMMINISTRARE ANTIGENE A SEI CAVIE UMANE; OBIETTIVO #28: TROVARE LE CHIAVI DI SICUREZZA; OBIETTIVO #29: TROVARE L'INGRESSO ALLE CATACOMBE

Questi quattro obiettivi devono essere completati simultaneamente. La prima cosa da fare è individuare la via d'accesso alla chiesa. Lo scienziato numero uno vi aspetta dietro l'angolo. Lasciate che si avvicini a voi e sparategli senza alcuna pietà. Entrate nella prima stanza sulla destra e troverete due cavie umane.

Somministrategli l'antigene e poi continuate verso l'ingresso. Quando arrivate alla zona con le casse guardatevi attorno per individuare il secondo scienziato. Eliminatelo e poi entrate nel laboratorio sulla sinistra dove troverete la terza cavia. Continuate giù verso il prossimo ingresso con le casse. Dirigetevi al laboratorio in fondo ed eliminate altri tre scienziati. Non dimenticate di prendere il giubbotto antiproiettile, il PK-102 e la carta magnetica. Ritornate all'ingresso e dirigetevi verso il laboratorio sulla destra dove troverete la quarta cavia umana.

▲ "Aiutate" queste povere cavie

Raggiungete nuovamente il primo ingresso con le casse. Aprite la porta, uscite dalla finestra ed entrate in quella successiva sulla sinistra. Fate fuori il sesto scienziato. Uscite nuovamente dalla finestra, girate a sinistra, ignorate una finestra ed entrate nella successiva. Raccogliete il K3G4. Fatevi strada verso la finestra che avevate saltato prima ed eliminate il settimo scienziato che vi aspetta nella stanza. Entrate nel primo laboratorio sulla destra dove incontrerete la quinta cavia e l'ottavo scienziato. Prendetegli la carta magnetica e aprite la porta. Dopo lo scontro a fuoco con i terroristi nella libreria, andate verso la finestra del secondo piano. Raggiungete il palazzo successivo, entrate nella stanza adiacente ed eliminate ogni nemico che vi sbarra la strada. La settima e ultima cavia umana sta aspettando il vostro aiuto lì vicino. Preparate il fucile a pompa perché in fondo al corridoio incontrerete il nono scienziato. Esplorate con attenzione l'area per trovare un utilissimo giubbotto antiproiettile. Proseguite sulla stessa strada finché non incontrate il decimo e ultimo scienziato da eliminare. Prendetegli la carta magnetica e continuate verso la porta chiusa. Saltate fuori dalla finestra ed entrate subito nell'apertura alla vostra sinistra dove troverete il lanciagranate M-79. Sfondate la finestra grande e dirigetevi verso l'ascensore che vi porterà al piano inferiore.



▲ Piano superiore della fortezza.

OBIETTIVI: #30 Eliminare nove scienziati di Rhoemer **#31** Somministrare l'antigene a quattro cavie umane **#32** Trovare le carte magnetiche di sicurezza **#33** Trovare l'entrata alle catacombe

Piano Inferiore

OBIETTIVO #30: ELIMINARE NOVE SCIENZIATI DI RHOEMER; OBIETTIVO #31: SOMMINISTRARE L'ANTIGENE A QUATTRO CAVIE UMANE; OBIETTIVO #32: TROVARE LE CARTE MAGNETICHE DI SICUREZZA; OBIETTIVO #33: TROVARE L'ENTRATA ALLE CATACOMBE

Anche questi quattro obiettivi dovranno essere completati simultaneamente. Percorrete il corridoio e girate a sinistra per trovare la prima cavia umana. Continuate su questa strada finché non incrocerete il primo scienziato. Sapete cosa fare! Proseguite lungo il corridoio per raggiungere il piano terra. Salite sulle casse e aggrappatevi al balcone. Raccogliete la .45. poi entrate nella porta sull'altro lato della stanza. Vi ritroverete in un laboratorio con il secondo scienziato. Usate le casse per arrivare all'area in cui è tenuta la seconda cavia umana. Recuperate anche delle granate a gas che vi saranno particolarmente utili per il livello delle catacombe, quindi cercate di non sprecarle. Usate nuovamente le casse per raggiungere il laboratorio successivo. Sbarazzatevi del terzo scienziato e procedete lungo il corridoio per trovare un'altra cavia umana. Correte attraverso la stanza principale e uscite dalla porta più piccola. Percorrete il tunnel finché non vi ritroverete in un'altra stanza piuttosto grande. Usate le casse per raggiungere un nuovo corridoio che vi porterà dalla quarta cavia umana. Alla fine di questo passaggio arriverete in un cortile con la solita pila di cassoni di legno. Usateli per salire al secondo piano. Tornate nella stanza grande. Mentre attraversate la sala, date un'occhiata per trovare un giubbotto antiproiettile. Eliminate il quarto scienziato che trovate nel laboratorio e prendetegli la carta magnetica. Ritornate al cortile e salite al piano successivo passando a destra. Incontrerete immediatamente il quinto scienziato. Il sesto lo incrocerete nel passaggio, mentre il settimo è nel laboratorio di sopra. Tornate indietro e individuate la porta chiusa che protegge l'ottavo scienziato. Cercate il passaggio sulla sinistra ed entrateci. Prendete il giubbotto antiproiettile e oltrepassate la finestra per ritrovarvi all'esterno. Fate molta attenzione, questa zona è piena di nemici!!! Correte fino in fondo e irrompete nel corridoio che vi porterà dall'ultimo scienziato. Continuate su questa strada finché non arrivate alla stanza successiva. L'ingresso alle catacombe è nascosto qui!

OBIETTIVI: #34 Trovare Phagan | #35 Seguire phagan fino alla cella di Lian Xing | #36 Portare Lian Xing fuori dalle catacombe

Le catacombe fortezza

OBIETTIVO #34: TROVARE PHAGAN

Fate fuori la guardia usando la 9mm e percorrete la rampa sulla sinistra. Nascondetevi nella rientranza in fondo e aspettate che la guardia vi oltrepassi. Eliminatela e prendete il giubbotto antiproiettile (sempre che ne abbiate bisogno). Mentre vi avvicinate all'ingresso, prendete il fucile a pompa sulla sinistra e fate saltare la lampadina più vicina.

Quando vedrete due guardie appostate alla fine del corridoio mettetevi in mezzo, inginocchiatevi e lanciate una bomba a gas in modo da sbarazzarvi di entrambe con un colpo solo. Calibrate bene il tiro, altrimenti ucciderete anche lo scienziato. Dirigetevi nel passaggio di destra e superate i due corridoi successivi.

Ricominciate a pedinare lo scienziato finché non incontrerete Phagan.

▲ Quando la guardia si trova in questa posizione, potete strisciare alle sue spalle e ricominciare a pedinare lo scienziato.

OBIETTIVO#35: SEGUIRE PHAGAN FINO ALLA CELLA DI LIAN XING

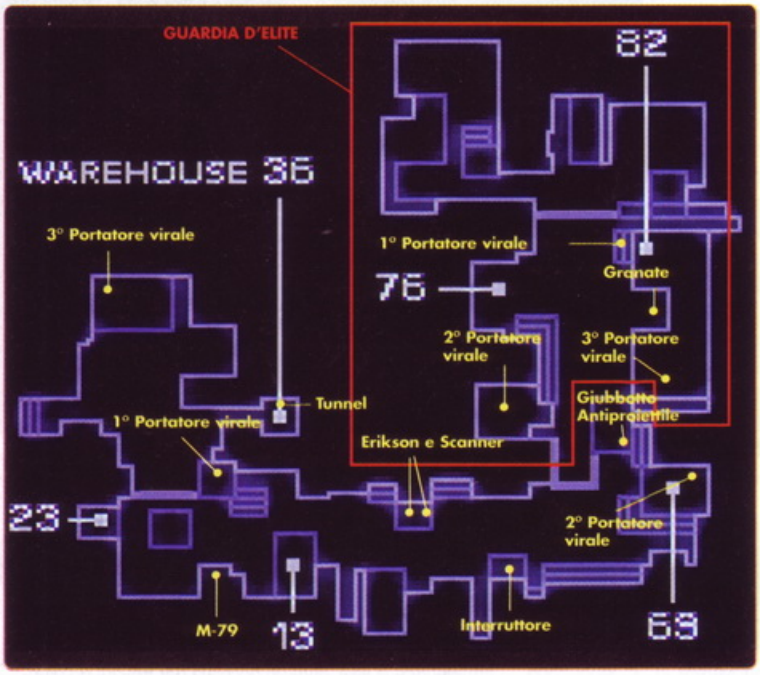
Questo obiettivo è molto divertente e rilassante. L'unica cosa che dovrete fare è seguire Phagan, stando attenti a non farlo uccidere dai terroristi. Stategli abbastanza vicini e naturalmente spazzate via tutto quello che si muove.

▲ Proteggete Phagan a ogni costo. Usate il fucile a pompa e la mira automatica (R1). Cercate di ottenere il PK-102: è più veloce e ha un caricatore più capiente.

OBIETTIVO #36: PORTARE LIAN XING FUORI DALLE CATACOMBE

Questo obiettivo è identico al precedente, anche se è un po' più difficile. L'unico consiglio che possiamo darvi è lasciare che Lian uccida una buona parte delle guardie al posto vostro.

OBIETTIVI: #37 Trovare e interrogare Erikson | #38 Localizzare e segnalare i tre portatori virali | #39 Spegnere il recinto elettrico



▲ Deposito Pharcom.

Magazzino Pharcom

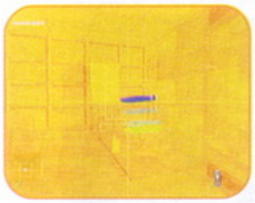
OBIETTIVO #37: CERCARE E INTERROGARE ERIKSON

Per prima cosa occupatevi di Erikson. Per trovarlo dovrete far fuori i due soldati blu e correre diagonalmente a destra. Saltate sul tetto e attraversate la finestra. Interrogate Erikson e prendete lo scanner virale.

OBIETTIVO #38: LOCALIZZARE E SCOPRIRE I TRE PORTATORI VIRALI

OBIETTIVO #39: SPEGNERE IL RECINTO ELETTRICO

Uscite e andate verso il deposito che si trova in diagonale sulla sinistra. Entrate dalla finestra e andate nella seconda stanza, salite sulle casse e passate attraverso un'altra finestra. Prendete il lanciagranate M-79. Salite sul muro e individuate il davanzale che si trova diagonalmente a destra. Saltateci sopra e poi entrate nella stanza. Proseguite verso sinistra e usate lo scanner per individuare il primo corpo infetto. Saltate molto velocemente fuori dalla finestra e correte al deposito 36. Sparate ai barili nell'angolo in fondo a sinistra per rivelare un passaggio segreto. Entrateci dentro e al primo incrocio andate a destra. Una volta fuori dal tunnel, salite sulla grande pila di casse al centro. Usate la visuale in prima persona per individuare il tubo sopra di voi. Afferratelo premendo triangolo e poi arrampicatevi lateralmente per raggiungere la sporgenza a destra. Qui troverete i comandi per spegnere il recinto elettrico. Calatevi giù dal muro e raggiungete il deposito 64. Usate la solita pila di casse per entrare nella finestra ed eliminate tutti i terroristi che si trovano in questa stanza. Ora dovete nuovamente attivare lo scanner per individuare il secondo corpo infettato dal virus Syphon Filter. Sparate ai barili davanti alla porta per farla saltare in aria. Tornate indietro attraverso il tunnel e aprite il cancello che vi sbarra la strada. Andate avanti fino al prossimo cortile. Salite sul tetto proprio davanti a voi e saltate nella finestra a destra. Usate lo scanner per trovare il terzo corpo e poi tornate al tunnel. A questo punto andate a sinistra e aprite un altro cancello. Raggiungete il cortile successivo e seguite la strada sulla sinistra. Salite sul tetto e poi entrate dalla finestra.



▲ Utilizzate lo scanner per individuare la gente a cui è stato iniettato il virus. Inoltre potrete usare questo marchingegno anche per vedere attraverso i muri.

▶ Il passaggio è qui in basso. Se volete trovare gli altri due corpi dovete passare da qui.

▲ Salite sulle casse e poi sul cavo per raggiungere l'interruttore.

IL NOSTRO PUNTO DI FORZA?

IL PREZZO.

DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI e ACCESSORI

PlayStation® Dreamcast™ NINTENDO 64

RICHIEDI IL LISTINO RIVENDITORI

Pelsia Store

via LATTUADA, 21
20030 SENAGO (MI)
Tel / Fax: 02-99054422

OBIETTIVI: #40 Localizzare e segnalare i tre portatori virali **#41** Raggiungere il deposito 76

Guardie d'élite della Pharcom

OBIETTIVO #40: LOCALIZZARE E SEGNALARE I TRE PORTATORI VIRALI

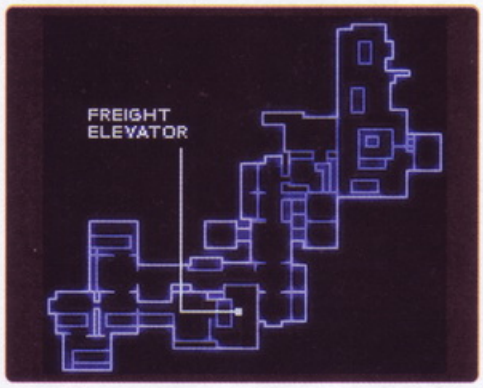
Saltate giù dalla scala. Correte fuori nel cortile e dirigetevi nell'angolo nord-est. Entrate nella stanza e cercate il passaggio in fondo a destra. Salite sulle casse nel vicolo e arrampicatevi sul tetto. Appostatevi alla prima finestra sulla destra ed eliminate tutte le guardie che si trovano all'interno. Usate lo scanner per individuare il primo corpo infetto. Attenzione: per identificare i tre portatori virali dovrete salire sulla cassa in cui sono rinchiusi e premere triangolo mentre avete il Virus Scan selezionato come arma. Fatta questa operazione, dirigetevi nuovamente nel cortile e andate a sinistra. Esplorate quest'area finché non individuerete il recinto metallico ed entrate nel deposito sulla destra. Individuate il secondo corpo infetto con lo scanner poi raggiungete il piccolo edificio a due piani. Salite al secondo piano, poi sulle casse e infine sul tetto. Correte sulla trave e raccogliete le granate. Saltate tra i due palazzi successivi e correte a destra. Da questa zona del tetto potete colpire tutti i nemici che si trovano in basso. Scendete a terra e individuate il terzo corpo usando lo scanner.

▲ Usate questo ponte per passare dall'altro lato e prendere le granate.

OBIETTIVO #41: RAGGIUNGERE IL DEPOSITO 76

Percorrete con circospezione tutto il corridoio. Quando si biforca andate sempre a sinistra e quando raggiungete l'area con i serbatoi di propano iniziate a correre come matti. Raggiungete l'angolo più lontano a sinistra e aprite con un calcio la porta del deposito 76.

OBIETTIVO: #42 Raggiungere il montacarichi



Deposito 76

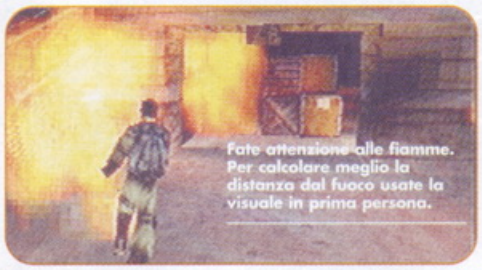
OBIETTIVO #42: RAGGIUNGERE IL MONTACARICHI

È possibile usare lo scanner per vedere attraverso i muri. Questa tecnica è fondamentale per superare l'attuale livello. Così potrete uccidere i terroristi prima che loro vi possano vedere!

Sparate al tizio sulle casse. Arrampicatevi e localizzate il buco nel muro sulla destra. Correte e fate una capriola per entrarci. A questo punto saltate giù sull'altra pila di casse. Salite sul ponte sospeso che si trova sopra di voi e iniziate a correre senza guardarvi alle spalle. Una volta in salvo, scendete con cautela e attraversate la porta dietro i barili. A questo punto entrate nella stanza di sinistra e correte finché non incrocerete una guardia che vi corre incontro sparandovi. Dopo averla eliminata, salite sulle casse a sinistra. Correte a destra e saltate giù.

Andate due volte a sinistra e arrampicatevi sulle casse che vedete a destra, poi infilatevi nel buco sul muro. Dopo aver sistemato l'ennesima guardia cercate la passerella e saliteci sopra. Correte di nuovo come pazzi perché anche questa volta vi crollerà tutto alle spalle. Salite sui cassoni di legno e cercate attentamente il montacarichi. Una volta individuato, usate la vista in prima persona per guardare sulla sinistra. Dovreste vedere un pulsante a cui dovete sparare per far arrivare l'ascensore.

▲ Passate attraverso il buco con una capriola.


Fate attenzione alle fiamme. Per calcolare meglio la distanza dal fuoco usate la visuale in prima persona.

Correte lungo la passerella e non fermatevi mai. L'ultima porzione del ponte non crollerà, ma dovrete essere abbastanza rapidi da arrivarci.

OBIETTIVO: #43 Trovare la rampa di lancio del missile **#44** Staccare la corrente nella sala di controllo

Trovare l'accesso al Silo

OBIETTIVO #43: TROVARE LA RAMPA DI LANCIO DEL MISSILE

Percorrete il primo tunnel fino alla fine. A questo punto verrà aggiunto un altro obiettivo.

OBIETTIVO #44: STACCARE LA CORRENTE NELLA SALA DI CONTROLLO

Salite sulla sporgenza e correte nel tunnel. Arrivati al primo ponte buttatevi giù e vi ritroverete in un altro corridoio. Correte fino in fondo e arrampicatevi sulla pila di casse. Percorrete tutto il passaggio successivo. Appena arrivate nella stanza guardate in alto per individuare il tubo a cui dovrete aggrapparvi dopo essere saliti sulle casse. Mentre siete sospesi nel vuoto spostatevi verso destra e poi entrate nella piccola grotta. Usate la torcia per vedere la cassa con il lanciagranate M-79. Tornate giù e cercate la pila di casse dopo la rampa. Salite e correte all'ingresso. Qui troverete il pannello di controllo! Attivatelo usando il tasto Triangolo e poi tornate fuori. Abbassatevi e prendete le munizioni dalle guardie che avete appena eliminato (a loro non servono più). Scendete al piano inferiore e correte fino alla fine del tunnel dove troverete un altro ascensore. Usatelo e quando arrivate in fondo giratevi di 180°. Raggiungete la sala di controllo e individuate i tre pannelli che dovrete disattivare.

▲ Scendete nel tunnel che si trova sotto il primo ponte e poi seguite il passaggio successivo fino alla fine.

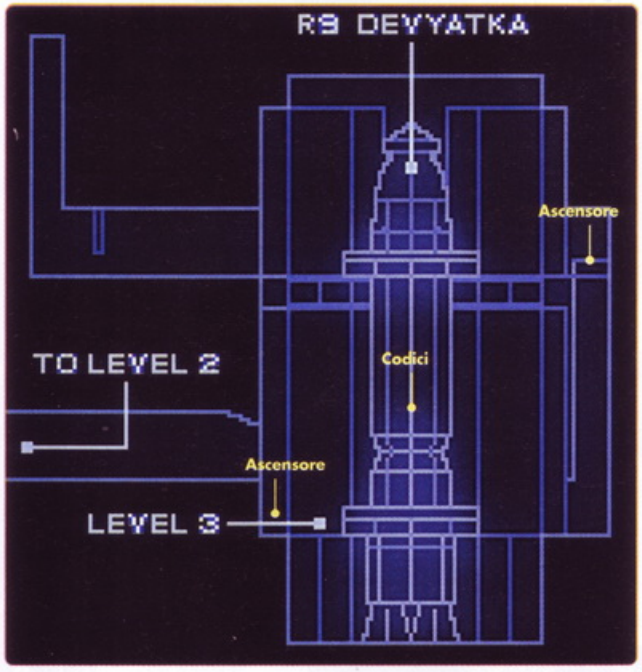
Blackout nel Tunnel

Avvicinatevi al buco che si trova in mezzo alla stanza. Calatevi di trave in trave fino a raggiungere il tunnel. Raccogliete il fucile a infrarossi e il giubbotto antiproiettile. Percorrete il corridoio buio e sparate alle guardie usando il mirino per la visione notturna. Procedete con cautela e sbarazzatevi dei due terroristi che camminano appaiati. Accendete la torcia e guardatevi attorno per trovare un altro buco. Prima di scendere sparate alla guardia che si trova in basso. Correte fino alla fine, arrampicatevi sull'ascensore e poi afferrate la trave di ferro. Fate fuori due guardie e poi strisciate lentamente in avanti finché non vedete un altro terrorista. Usate la torcia per localizzare la sporgenza su cui dovete saltare. Seguite il tunnel oltre il ponte e alla fine troverete l'entrata del magazzino.

▲ L'unico modo per sopravvivere in questo livello è farsi strada tra i laser (togliendogli l'energia) e trovare l'interruttore dell'ascensore.

▲ Usate il buco in mezzo alla stanza per scendere al piano inferiore. Passate alla visuale in prima persona per individuare la trave sotto di voi.

OBIETTIVI: **#45** Recuperare i codici di lancio del missile **#46** Accedere al computer di lancio del missile



Silo del Missile

OBIETTIVO #45: RECUPERARE I CODICI DI LANCIO DEL MISSILE

▲ Attivate la mira automatica e continuate a sparare mentre correte. Dovreste avere buone probabilità di ucciderlo mentre vi avvicinate. Attivate il pulsante di chiamata dell'ascensore e scendete al terzo livello.

▲ Salite fino alla testata del missile e inserite il codice di auto-distruzione.

Correte velocemente verso l'ascensore sul lato opposto della stanza. Ricordatevi che in questo livello è fondamentale spaccare il secondo. Attivate il pulsante di chiamata e scendete al piano inferiore, poi correte a destra e attivate il pulsante posizionato dalla parte opposta del silo. Continuate a correre intorno al missile. Cercate il ponte sospeso sopra la vostra testa e arrampicatevici sopra. Salite fino al passaggio successivo e andate verso il missile per digitare il codice segreto.

OBIETTIVO #46: ACCEDERE AL COMPUTER DI COMANDO DEL MISSILE

Tornate indietro fino all'ascensore che avete usato prima e rotolate sotto la porta che si sta chiudendo. Per poter rientrare nella stanza dovrete aspettare che il missile sia partito. Usate l'ascensore che vi ha portato al secondo livello e seguite il corridoio fino al centro di comando. Sparate agli scienziati per ottenere la carta magnetica. Entrate nella stanza di elaborazione dati e cercate il computer principale che è posizionato in fondo a destra. Disattivatelo e preparatevi allo scontro finale con Rhoemer. Il vostro nemico sarà armato di un lanciagranate, quindi vi conviene muovervi molto velocemente. L'unico modo per sbarazzarsi di lui è riuscire a prendere le granate a gas che si trovano nelle finestre in cui erano appostati i soldati. Lanciate una granata nei pressi di Rhoemer e finalmente il mondo sarà salvo dalla minaccia biologica chiamata Syphon Filter. Congratulazioni, ci siete riusciti ancora una volta!!!

▲ Dopo aver assistito al filmato, correte a destra e rotolate sotto la porta. Quando il missile sarà partito, potrete rientrare nella stanza.

Guida completa su come usare al meglio l'artiglieria pesante

Probabilmente nessuno di voi ha mai frequentato una scuola per diventare agenti segreti, ma non preoccupatevi: PSM vi aiuterà a diventare in pochi minuti degli specialisti in tecniche anti-terrorismo ed esperti in armi e munizioni. Prima vi consigliamo di fare un po' di pratica per imparare a usare perfettamente tutti i pulsanti del gioco. Inoltre, non dimenticate di studiare a fondo la scheda tecnica di ogni arma... solo così sarete in grado di scegliere l'attrezzatura giusta per ogni situazione.

TECNICHE PER FARE PIAZZA PULITA IN UNA STANZA

1. Esplorate attentamente ogni area di gioco e individuate tutti nascondigli che potrebbero essere usati dai vostri nemici.

2. Localizzate in fretta i terroristi. Prima di irrompere in una stanza, cercate di capire cosa vi aspetta al suo interno. Posizionatevi a sinistra dell'entrata e selezionate un'arma con un ampio raggio d'azione (come il fucile a pompa o la 9mm). Attivate la visuale in prima persona premendo L1 e abbassatevi premendo X. Ora premete R2 per sporgervi e vedere cosa c'è all'interno e valutare meglio la situazione. Dopo aver identificato la posizione del nemico decidete se spararagli a distanza o strisciare alle sue spalle per piazzare un confetto di piombo proprio tra le sue orecchie.

3. Non fate mai mosse avventate. Questo gioco ha delle missioni veramente lunghe, quindi evitate di buttare via tutti i progressi fatti solo perché avete agito d'impulso. Muoversi lentamente senza farsi vedere dai nemici è sempre la scelta migliore in *Syphon Filter*.

FATEVI FURBI

1. Se non riuscite a portare a termine una missione, usate il tempo prima che il gioco si resetti per correre rapidamente per il livello (mentre il gioco dice la frase "Objective Failed"). In questo modo potrete farvi un'idea di ciò che dovrete affrontare quando ricomincerete dall'ultimo Checkpoint.

2. Utilizzate l'ambiente che vi circonda. Se sparate a dei lampadari, potrete farli cadere sui nemici sottostanti. Colpire i pulsanti irraggiungibili vi permetterà di attivarli a distanza. Se invece sparate alle fonti di luce potrete creare delle zone d'ombra in cui nascondervi.

3. Non dimenticate che le pallottole sono contate. Quando siete nel bel mezzo di uno scontro a fuoco non potete certamente rischiare di restare senza colpi in canna.

ARMI E STRUMENTI

Il gioco è pieno di armi e munizioni e vi capiterà raramente di restare completamente a secco. Alcune armi sono fondamentali per completare determinate missioni e vi verranno fornite a tempo debito. Ricordate che quasi ogni nemico abbandona delle munizioni, quindi assicuratevi di esaminare il suo corpo dopo averlo messo fuori combattimento.

PISTOLA 9MM CON SILENZIATORE

Arma estremamente versatile adatta a ogni situazione. Silenziosa e precisa, la 9mm offre un buona velocità di fuoco e l'abilità di uccidere nemici anche a distanza di sicurezza. Le munizioni di questa arma sono sparse in tutto il gioco.

PISTOLA 45

Questa pistola è veramente massiccia. Nei primi quadri, con un solo colpo riuscirete a perforare un giubbotto antiproiettile molto più facilmente rispetto a una 9mm. Le munizioni sono rare, ma in alcune zone ne troverete abbastanza per fare una carneficina.

MITRA G-18

Quando la velocità è la cosa più importante, la G-18 è la vostra arma. Ha la frequenza di fuoco altissima ed è in grado di eliminare i nemici in pochi secondi. Ricordate però di premere il pulsante del fuoco con attenzione. Bastano appena un paio di secondi per scaricare un intero caricatore.

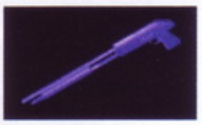
PISTOLA-MITRAGLIATRICE BIZ-2

Questa è una grande arma. Grazie al suo caricatore da 66 colpi non avrete il problema di ricaricare spesso. Inoltre la suo potenza di fuoco la rende particolarmente micidiale. Potrete eliminare i nemici in una stanza con pochissimi colpi. Purtroppo la troverete solo nei livelli finali.

PISTOLA HK-5

Quest'arma è in grado di sparare molto rapidamente. È ottima per i combattimenti furiosi e quando dovete irrompere in una stanza per eliminare un alto numero di nemici.

FUCILE A POMPA



Quest'arma ha un tempo di ricarica estremamente lungo. Tra un colpo e l'altro passano degli attimi interminabili in cui siete completamente indifesi. Fortunatamente se colpite l'avversario a distanza ravvicinata, sarà molto difficile che lo vediate rialzarsi. È ottima da usare se state correndo verso un obiettivo.

FUCILE A POMPA DA COMBATTIMENTO

Questa è una versione appena più piccola del fucile a pompa. Il funzionamento è praticamente identico. Tuttavia trovare munizioni per quest'arma non sarà così facile.

PK-102

Ne troverete molti in tutto il gioco. Sembra che questa sia l'arma preferita dai terroristi. L'enorme capacità del caricatore e la sua altissima rapidità di fuoco la rendono un'ottima scelta in molte situazioni.

M-16

Quest'arma è buona da usare se state correndo verso l'obiettivo o quando dovete sparare su più bersagli rapidamente. Le munizioni si trovano sparse per tutto il gioco.

K3G4 FUCILE D'ASSALTO

Usate quest'arma quando combattete contro numerosi avversari. È un mix perfetto tra velocità e potenza di fuoco. Cercate però di non rimanere senza munizioni.

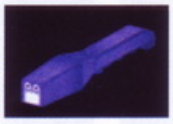
FUCILE DA CECCHINO

La possibilità di zoomare sul bersaglio, rende quest'arma perfetta nelle situazioni in cui dovete eliminare nemici che si trovano a grande distanza.

FUCILE A INFRAROSSI

È molto simile al fucile per cecchini, solo che ha uno speciale visore sensibile alle fonti di calore. Usatelo quando l'avversario è posizionato in una zona buia.

TASER



Questa è una delle armi più agghiaccianti che abbiamo mai visto in un gioco. Quest'oggetto ha una sorprendente gittata e può infliggere gravi danni agli avversari o arrostirli completamente. Inoltre non ha bisogno di munizioni.

GRANATA

Con quest'arma classica potrete eliminare molti avversari, specialmente se sono vicini fra loro. Le granate sono sparse in tutto il gioco. Assicuratevi di non essere vicino a muri o a ostacoli prima di lanciarle. Niente è più imbarazzante che saltare in aria a causa di una bomba che avete lanciato voi stessi!

GRANATA A GAS

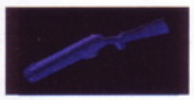
La granata a gas è eccellente quando volete eliminare dei nemici senza rivelare la vostra presenza. Sono un po' più rare delle bombe esplosive.

C4

Questo esplosivo può essere utilizzato solo in dei punti precisi del gioco. Non ne troverete mai più di quanto ve ne serva.

LANCIAGRANATE M-79

Quest'arma è veramente potente, peccato che è davvero molto rara.



Tenete da parte le granate e sarete lieti di avere qualcosa da lanciare quando avrete bisogno di uscire da una brutta situazione.

VIRUS SCANNER

Troverete questo oggetto solo nei livelli finali del gioco. Principalmente serve per scoprire quali corpi sono infetti dal virus. In realtà potrete usarlo anche per vedere attraverso i muri e pianificare così la vostra strategia d'attacco. Conoscere la posizione dei nemici è sicuramente un vantaggio notevole.

TORCIA

La torcia vi permetterà di trovare numerosi oggetti nascosti nell'oscurità e nelle zone d'ombra. È una delle dotazioni di base.

GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE

Cercate di mantenere alto il livello dell'armatura prendendo i giubbotti antiproiettile dalle persone morte. Questo è il motivo per cui è importante mirare alla testa degli avversari. Se li colpite al corpo distruggerete il loro giubbotto antiproiettile e lo renderete inutilizzabile, ma se gli sparate in testa l'armatura rimarrà intatta.

CARTA MAGNETICA

Queste speciali chiavi si trovano uccidendo gli avversari ed esaminando i loro corpi. Potete portarne solo una alla volta.

ANTIGENE VIRALE

Usate l'antigene per curare le cavie umane che incontrate in alcune missioni. Potrete usare questo strumento solo in posti specifici. L'otterrete solo quando ne avrete bisogno.

UK GENERATION

Krisart - www.krisart.it

ENTRA NEL GIOCO

CHIUSI
V. L. da Vinci 49
Tel. 0578.222233

SPOLETO
V.TrentoeTrieste 34
Tel. 0743.47711

PESCARA
V. Vespucci, 81
Tel. 085.4511311

SIRACUSA
C.so Timoleonte 33
Tel. 0931.22844

PALERMO
Conc.Escl.Sicilia Or.
V. A. Leanti 14
Tel. 091.342419

MANFREDONIA
V. Del Rivelino
Tel. 0884.533666

GENOVA
Via Fereggiano 22r
Tel. 010.8327145

RIETI
Viale Maraini 65
Tel. 0746.274006

L'AQUILA
V.Paganica 7a
Tel. 0862.404116

AVEZZANO
V. Mazzini 29
Tel. 0863.20610

NARNI
V.Tuderte 247
Tel. 0744.737113

TERNI
V.della Stazione 70
Tel. 0744.406633

ISCHIA
V.M.F.Schioppa 36
Tel. 081.5071185

FOLIGNO
Prossima Apertura
P.zza E.Giacomini

UK GENERATION VIDEOGAMES PORTAL

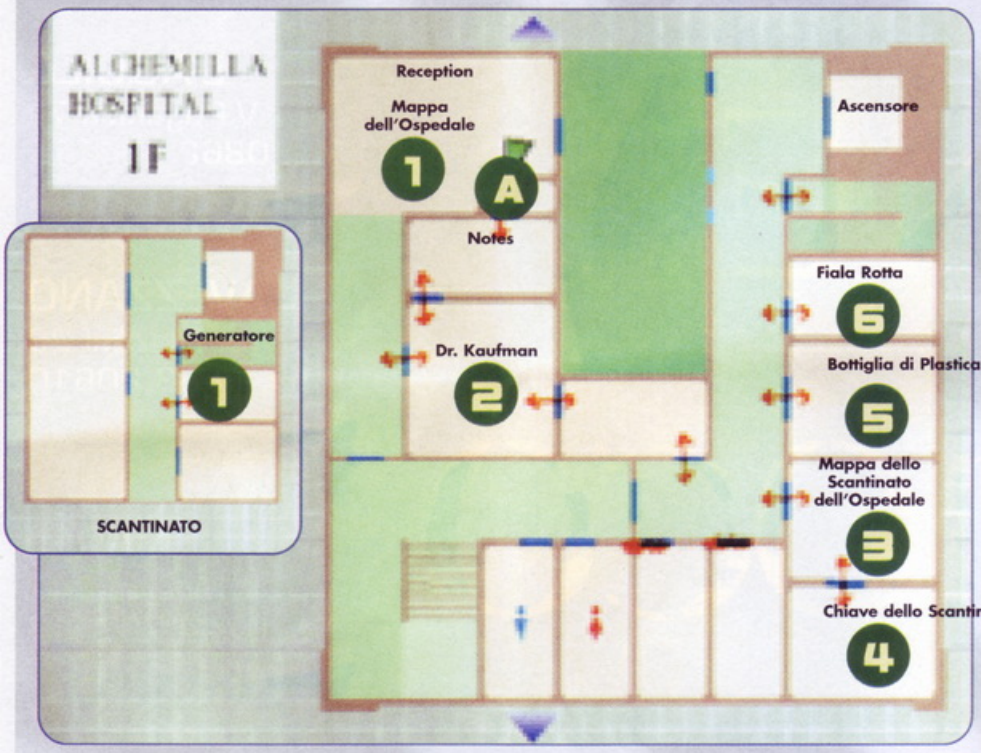
TERNI - V.le della Stazione 70
Tel. 0744.406633 FAX 0744.430588

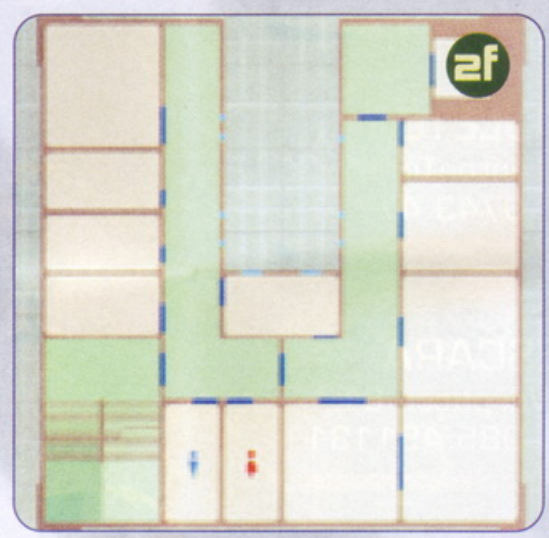
Silent Hill gran finale

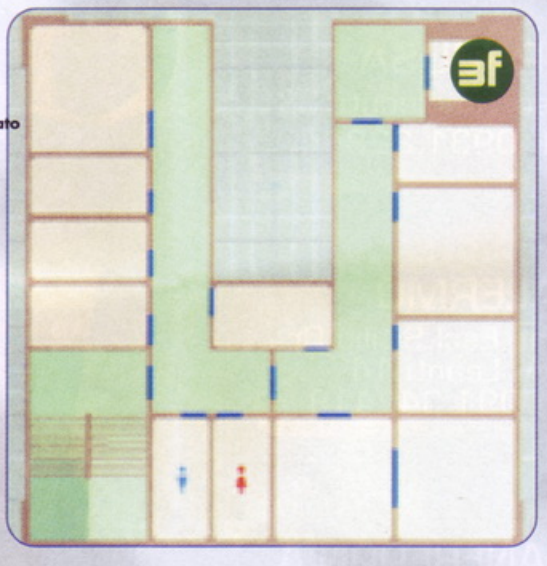
ATTENZIONE!
Questa guida rivela alcuni particolari della trama di *Silent Hill*. Consultatela solo se necessario.

Negli ultimi due numeri vi abbiamo guidato in lungo e in largo per questa eccezionale avventura horror. Adesso è tempo di portare a termine la nostra immensa guida strategica. Anche se avete già finito il gioco, siamo pronti a scommettere che non avete visto tutto! In questa terza parte vi guideremo dall'ospedale Alchemilla fino all'ultima battaglia e vi spiegheremo cosa fare per vedere i quattro finali del gioco. Inoltre, vi sveleremo tutti i segreti di *Silent Hill*. Ora datevi da fare... la figlia di Harry ha bisogno di voi!

Ospedale Alchemilla A







Silent Hill è molto più grande di quello che sembrava. Ora che il ponte è abbassato, Harry può accedere alla parte centrale della città per raggiungere l'Ufficio Postale, la Stazione di Polizia e l'Ospedale. Anche l'area commerciale, una volta frenetica e attiva, è ora mortalmente quieta e popolata dallo stesso tipo di bestie mostruose che vagavano nella zona residenziale. Harry si avvicina ai cancelli arrugginiti di un ospedale abbandonato. All'interno spera di trovare sua figlia, ma il mistero diventerà ancora più fitto.

1. Oltrepassate il piccolo cortile dell'Ospedale ed entrate attraverso la doppia porta sulla destra.

2. Arrivati alla Reception dell'Ospedale guardatevi attorno per trovare la mappa dell'edificio. Non dimenticate di esaminare il bancone per trovare il Notes che vi permetterà di salvare il gioco.

3. Andate nella Sala Consulti entrando nella porta vicino al banco (in questo momento è la sola stanza aperta).

4. All'interno incontrerete finalmente un normale cittadino di Silent Hill. Dopo aver parlato col Dr. Kaufman, uscite attraverso la porta a sinistra ed entrate nella stanza dietro il banco della Reception.

5. Sparate all'infermiera zombi e dirigetevi verso l'altra porta. Vi ritroverete oltre il Banco della Reception. Eliminate l'altra infermiera folle e tornate alla Sala Consulti.

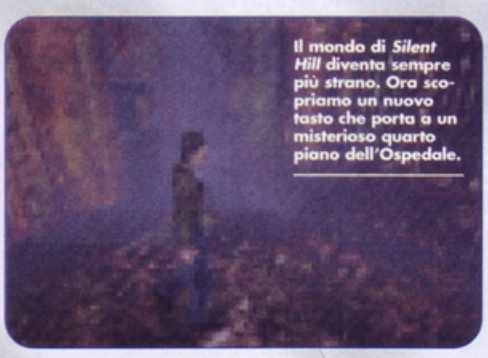
6. Dirigetevi a est (destra) e oltrepassate la stanza dell'archivio. La porta successiva vi darà accesso all'ala est del primo piano.

7. Giratevi a sinistra ed entrate nella porta che vedete di fronte a voi. All'interno potrete trovare la Mappa dello Scantinato dell'Ospedale abbandonata sul tavolo.

8. Passate oltre la porta di legno vicino al tavolo e vi ritroverete in una Sala Conferenze. Qui potrete prendere la Basement Key (Chiave dello Scantinato) che si trova sul tavolo di marmo. Qui non c'è nient'altro da fare, quindi tornate indietro verso il corridoio.

9. Proseguite a nord ed entrate nella doppia porta a destra. Vi ritroverete nella Cucina dell'Ospedale dove potrete prendere una Plastic Bottle (Bottiglia di

◄ **Per riuscire ad attivare l'ascensore dovrete prima trovare la Mappa e la Chiave dello Scantinato.**



Il mondo di *Silent Hill* diventa sempre più strano. Ora scopriamo un nuovo tasto che porta a un misterioso quarto piano dell'Ospedale.

Plastica).

10. Entrate nella stanza successiva (Stanza del Direttore) ed esaminate attentamente la scrivania. Sul pavimento noterete i frammenti di una fiala di vetro. Usate la Bottiglia di Plastica per raccogliere parte del liquido rimasto sul tappeto. Uscite dalla stanza.

11. Entrate nella porta successiva usando la Basement Key (Chiave dello Scantinato). Scendete le scale per raggiungere la zona sottostante dell'Ospedale.

12. Quando entrate nello Scantinato dovrete muovervi molto velocemente per evitare i demoni che vi aspettano nelle tenebre. Correte subito in direzione della porta di destra.

13. Quando accenderete la vostra torcia scoprirete di trovarvi nella Sala dei Generatori. Esaminate il pannello aperto che si trova sopra i macchinari e attivatelo per dare energia all'ascensore.

14. Uscite dalla stanza e procedete verso la scala o verso l'ascensore nella parte sud (destra) del corridoio. Qualunque strada scegliate, la vostra destinazione è il primo piano.

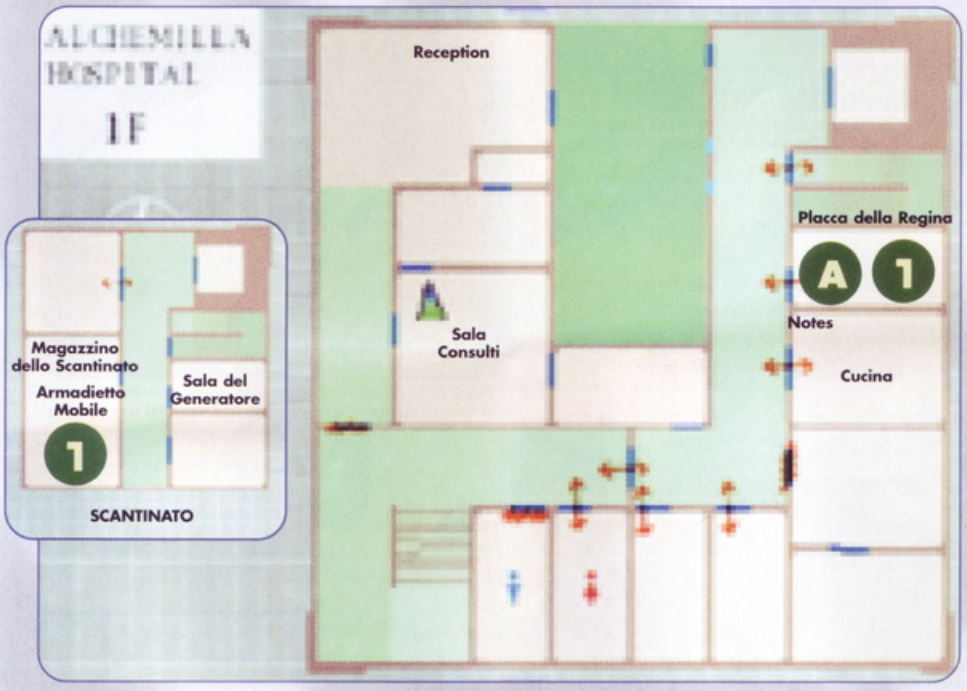
15. Salvate il gioco usando il Notes sul banco della Reception, poi tornate all'ascensore nell'ala Est. In questo modo avrete finalmente accesso ai due piani superiori (2° e 3° piano).

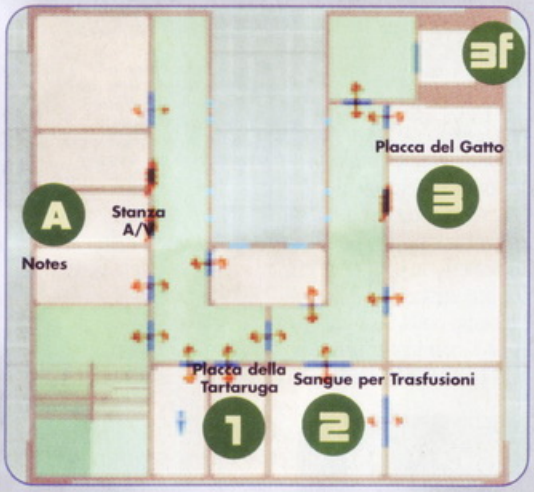
16. In questa nuova area troverete solo una serie di porte chiuse a chiave. L'unica cosa che potete fare è tornare all'ascensore.

17. Esaminate attentamente il pannello dell'ascensore e scoprirete che è misteriosamente apparso un quarto piano. Curiosi? Impauriti? Premete questo tasto e verrete nuovamente trasportati nella dimensione parallela.

▲ **Quando arrivate nella Stanza del Direttore, raccogliete la sostanza sconosciuta dal pavimento e mettetela nella Bottiglia di Plastica. In questo momento non avete ancora nessuna idea sulla provenienza del misterioso liquido.**

Ospedale Alchemilla B





Proprio come la versione speculare della scuola elementare, anche l'Ospedale Alchemilla ha il suo lato oscuro. I nuovi piani apparsi dal nulla spingono Harry in un mondo oscuro pieno di incubi. La strada verso la Sala Consulti è bloccata e tutti i percorsi sembrano portare verso delle infermiere assassine e dottori armati di coltello. L'unica via per Harry è quella di scendere nello spaventoso Scantinato alla ricerca di indizi che possano chiarire quello che sta succedendo a Silent Hill.

1. Arrivati al misterioso quarto piano, uscite dall'ascensore e incamminatevi verso la porta con le doppie ante.

2. Entrate nella porta e incamminatevi nel corridoio poco illuminato. Correte rapidamente per evitare gli attacchi delle infermiere e raggiungete la prossima serie di porte.

◄ **La Placca della Tartaruga la potrete trovare sul davanzale della finestra del bagno degli uomini. Raccoglietela, più avanti vi servirà.**

3. L'oscurità vi avvolgerà completamente e la radio comincerà a emettere un inquietante ronzio. Accendete rapidamente la torcia e muovetevi velocemente verso la scalinata al lato opposto del corridoio. Scendete al terzo piano.

4. Una volta arrivati al terzo piano, oltrepassate la doppia porta ai piedi della scala. Eliminate l'infermiera ed entrate nel bagno che si trova subito alla vostra destra.

5. Esaminate la stanza finché non trovate un oggetto chiamato Plate of Turtle (Placca della Tartaruga). Prendetelo e tornate nel corridoio.

6. Una volta fuori, procedete dritti finché non arrivate alla seconda porta a sinistra.

◄ **Il sangue per trasfusioni sembra inutile, ma vi servirà a saziare una certa creatura che vi importunerà più avanti nel gioco.**

Entrate nella Stanza A/V e usate il Notes per salvare i vostri progressi. Uscite dalla Stanza.

7. Entrate nella porta che avete di fronte sulla destra per ritrovarvi nella Lavanderia. Abbandonate questa stanza usando l'altra uscita e potrete accedere all'ala Est del terzo piano.

8. Fate fuori le due infermiere nel corridoio, poi entrate nella porta doppia.

▲ **La Placca del Cappellaio la potrete prendere solo dopo che vi sarete sbarazzati dei tentacoli. Usate il Blood Pack per eliminare questo mostro.**

Eliminate l'infermiera che vi aggredisce e recuperate il Blood Pack (Sangue per Trasfusioni) sullo scaffale nel retro della stanza.

9. Uscite e continuate a camminare nel corridoio. Entrate nella prossima porta che vedete sulla destra e prendete la Plate of Cat (Placca del Gatto).

10. Tornate nel corridoio e raggiungete la scalinata sud dell'ala ovest del terzo piano.

11. Arrivate al secondo piano e oltrepassate la doppia porta a destra. Appena entrerete nell'Ala Ovest del secondo piano ve la dovrete vedere con due infermiere piuttosto antipatiche. Evitatele (o eliminatele) ed entrate nella stanza alla vostra sinistra.

12. Sbarazzatevi dell'infermiera e raccogliete l'Oil Lighter (Accendino a Olio dal lettino). Qui non c'è nient'altro di interessante, quindi non vi rimane altro da fare che tornare indietro.

13. Seguite il corridoio per tutta la sua lunghezza fino all'ultima porta a sinistra. All'interno della stanza, sarete assaliti da tentacoli che sbucano dal muro posteriore. Usate il Blood Pack per placare l'appetito del mostro invisibile. Raccogliete rapidamente la Plate of Hatter (Placca del Cappellaio) e uscite dalla stanza.

14. Entrate nell'unica stanza lungo il lato destro del corridoio. All'interno troverete un nuovo enigma da risolvere (per la soluzione consultate il box a pagina 80).

15. Visto che non avete ancora tutte le placche colorate, uscite dalla stanza e dirigetevi al primo piano passando dalla scalinata.

16. Sparate al dottore pazzo che vi aspetta in fondo alle scale e attraversate la doppia porta a destra dei gradini.

▲ Prima di recuperare la Placca della Regina, non perdete l'occasione di salvare i vostri progressi. In questo modo anche la vostra energia vitale tornerà al massimo.

17. Quando arrivate nuovamente nell'ala Est del primo piano, dirigetevi nel corridoio e percorretelo fino in fondo stando sulla sinistra.

18. Fate fuori i dottori che si aggirano nelle tenebre e correte verso la Stanza del Direttore usando la porta a sinistra della Cucina.

19. All'interno troverete un Notes e l'ultima placca, cioè la Plate of Queen. Uscite dalla stanza e tornate alla scalinata.

▲ La Chiave del Magazzino dello Scantinato è importante per scoprire cosa si nasconde nei sotterranei dell'Ospedale.

20. Fatevi strada fino alla sala con l'enigma ispirato ad Alice nel Paese delle Meraviglie. All'interno esaminate la porta e piazzate le placche in senso orario, seguendo questo ordine: Blu, Verde, Giallo e Rosso.

21. La porta si aprirà e vi permetterà di accedere nell'ala Est del secondo piano.

22. Evitate le tre infermiere che vagano in questa zona e raggiungete la doppia porta vicino a voi.

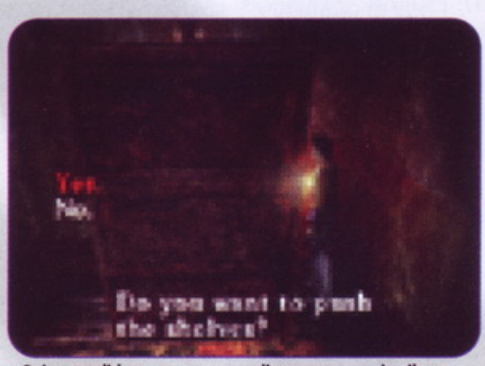
23. Vi ritroverete in una stanza con un buco al centro. Evitate le due infermiere, poi infilatevi nella doppia porta a sinistra.

24. Nella stanza successiva sparate all'infermiera e prendete la Basement Storage Key (Chiave del Magazzino nello Scantinato). Tornate nel corridoio ed entrate nella stanza sulla destra.

25. Sbarazzatevi dell'infermiera e recuperate il Medicinal Alcohol (Alcol per uso Medico) dalla vetrina. Tornate al corridoio e prendete l'ascensore per raggiungere lo scantinato. Ricordatevi di salvare prima il gioco approfittando del Notes nella Stanza del Direttore.

26. Appena arrivate allo Scantinato, evitate i demoni e correte rapidamente verso l'entrata a sinistra della doppia porta di fronte a voi.

27. Per entrare dovrete usare la Basement Storage Key. All'interno, esaminate l'armadietto nell'angolo posteriore della stanza. Andate nello spazio tra la parete e l'armadietto: avrete la possibilità di spingerlo via e troverete una porta di legno nascosta.



▲ Spingete di lato questo armadietto per scoprire il passaggio segreto che conduce verso il "vero" Scantinato dell'Ospedale.

28. Oltrepassate la porta di legno ed entrate nella stanza successiva.

29. All'interno troverete un'apertura ricoperta da un groviglio di edera. Usate l'Alcool sulla grata e poi usate l'Accendino per appiccare il fuoco. Questo distruggerà l'edera dandovi accesso al tunnel sottostante.

30. Entrate nella nuova zona e dirigetevi verso la grande porta di ferro che si trova all'estremità opposta del tunnel. Nel corridoio successivo, sfuggite rapidamente a un'orda di infermiere folli ed entrate nella porta di ferro sulla sinistra.

▲ Chi è Alessa? Il mistero s'infittisce quando trovate l'ultima chiave per la Sala Consulti.

31. Nel corridoio successivo, evitate altre due infermiere e sfrecciate verso l'ultima porta a sinistra. Entrate in tutta fretta.

32. Vi accorgerete subito che nella stanza c'è passato qualcuno recentemente. Sul macchinario vicino al lettino troverete una strana fotografia di una certa "Alessa". Prendete anche la Chiave della Sala Consulti e poi uscite da questa camera.

33. Una volta tornati nel corridoio, girate a destra ed evitate le infermiere finché non raggiungete l'ultima porta a destra. Entrate ed eliminate rapidamente l'infermiera che vi aggredisce. Raccogliete il Videotape (Videocassetta) che si trova sul lettino vuoto e uscite dalla stanza.

34. Tornate nel corridoio e dirigetevi nuovamente verso lo Scantinato dell'Ospedale. Una volta lì, potrete usare sia le scale che l'ascensore per raggiungere il terzo piano.

35. Dirigetevi alla Stanza A/V e inserite la videocassetta nel videoregistratore. Fate attenzione alle poche immagini che riuscirete a vedere.

▲ Dopo aver recuperato la videocassetta, dovrete tornare alla Stanza A/V che si trova nell'ala Ovest del terzo piano.

36. Dopo che il videoregistratore si sarà rotto, uscite dalla stanza e tornate al primo piano. Ora dirigetevi verso la stanza a nord della doppia porta che dà sulla scalinata.

37. Evitate i due dottori all'interno e usate la Consultation Room Key (Chiave della Sala Consulti) per aprire la porta sul lato opposto della stanza. Ora, potrete entrare nuovamente nella Sala Consulti (la stessa dove avete incontrato il Dr. Kaufman).

38. Questa volta il Dottore non c'è. Al suo posto troverete una giovane infermiera terrorizzata di nome Lisa.

39. Durante la conversazione con Lisa, Harry viene colpito improvvisamente da un fortissimo mal di testa. Tutto il mondo intorno a lui comincia a subire delle stranissime mutazioni.

40. Quando Harry riprenderà conoscenza ci troveremo nella Sala Consulti dell'Ospedale A. Capirete anche che Lisa se ne è andata e al suo posto c'è la vecchia signora della Chiesa Balkan.

41. Dopo una breve, ma bizzarra, conversazione con la vecchia signora Gillespie, lei se ne va. Prima di andarsene vi invita a visitare l'altra chiesa di Silent Hill e a prendere la Antique Shop Key (Chiave dell'Antiquario) che si trova sul tavolo vicino alla porta.

42. Prendete la Chiave e uscite dall'Ospedale (meglio salvare il gioco usando il Notes della Reception).

43. Il vostro prossimo obiettivo è raggiungere il Green Lion Antique Shop che si trova nella zona Nord-Est della mappa. Controllate la mappa per scoprirne l'esatta posizione.

◄ Seguendo con attenzione il dialogo della videocassetta si possono capire alcune cose molto interessanti. Purtroppo però siamo ancora molto lontani dalla soluzione del mistero.

il videotape

Dopo aver preso la videocassetta nello Scantinato dovrete tornare al terzo piano dell'ospedale per raggiungere la Stanza A/V. All'interno troverete un videoregistratore che vi permetterà di visionare il nastro. Purtroppo alcuni problemi tecnici vi impediranno di capire bene quello di cui si parla nel filmato, ma con un po' di fantasia riuscirete comunque a scovare qualche indizio.
Eccovi la traduzione del dialogo che ascolterete.

Dummy ha ancora una febbre –olto alta –
Gli occhi non si ap-no - un batti-
Ma appe- -otta
pelle – secc-
quando gli ho camb- la fascia-
sangue un- — colant- -traver-
Co- se foss- viv-

"Dummy"??? Il nastro si riferisce forse a quella ragazza chiamata Alessa Dummy che somiglia tanto a Cheryl?

il marchio di samael

▲ Ricordate di aver visto questo marchio nel cortile della scuola? Dahlia vi avverte di evitare che "venga completato" in tutta la città.

Dopo il terribile attacco di mal di testa, Harry rinviene nella Sala Consulti. Al suo fianco, invece di Lisa Garland troviamo la vecchia signora incontrata precedentemente in chiesa. Le frasi pronunciate da questa donna sono sempre più misteriose. Secondo il suo racconto la città sta per essere inghiottita dalle tenebre. L'unica speranza di salvezza è che Harry riesca a raggiungere in tempo l'altra chiesa di Silent Hill per impedire che venga completato il marchio di Samael. Gli strani simboli rossi magici che si vedono sparsi per la città sono ciò che rimane di un'inquietante religione occulta che adora l'angelo caduto, Samael. Che significa questo? Silent Hill è forse minacciata dal maligno in persona o tutto questo è solo frutto della paranoia di Harry?

lisa garland

Lisa Garland è il solo essere umano normale che incontrerete durante i vostri viaggi nella dimensione dell'incubo. Questa povera ragazza uscirà tremante da sotto il tavolo della Sala Consulti e si aggrapperà ad Harry in cerca di un po' di conforto. Dopo essersi accorto che non si tratta di un demone, Harry la conforterà e inizierà a porle alcune domande.
Purtroppo nessuna delle sue risposte vi sarà utile per fare luce sul mistero. Lisa non ha incontrato la piccola Cheryl e non sa nulla di ciò che si nascondeva nello scantinato perché ai dipendenti era vietato scendere nei sotterranei dell'ospedale. Durante questa conversazione accade qualcosa che trasforma la notte in giorno, lasciando Lisa sola e indifesa nella versione oscura dell'Ospedale Alchemilla. Ancora una volta Harry non riesce a capire se ha solamente sognato o se è stato realmente in un'altra dimensione.

▲ Harry scopre di non essere l'unico a vagare impaurito tra le mura della versione oscura dell'Ospedale Alchemilla.

dr. kaufman

Quando Harry entra nella Sala Consulti vicino al Banco della Reception dell'Ospedale, scopre di non essere l'unico uomo che vaga nella città fantasma. Una breve conversazione col Dr. Kaufman rivelerà nuovi particolari sul passato di Harry (scopriremo che sua moglie è morta quattro anni prima). Il Dottore sostiene di essersi addormentato al lavoro e di essersi svegliato in questo strano incubo. Kaufaman se ne andrà all'improvviso gridando ad Harry che "non può rimanere seduto senza fare niente". Chissà se questo strano personaggio sa qualcosa di più sugli strani avvenimenti che stanno sconvolgendo Silent Hill o è legato in qualche modo alla fiala rotta che si trova sul pavimento della Stanza del Direttore!? Comunque per ora molte di queste domande rimarranno senza risposta.

◄ Il Dr. Kaufman è visibilmente scosso dai mostruosi eventi che stanno sconvolgendo la città. Inoltre c'è qualcosa di molto strano in lui.

il negozio del leone verde

La prossima destinazione di Harry è il negozio del Leone Verde. Lì incontrerà nuovamente Cybil Bennett che gli rivelerà di aver visto Cheryl dirigersi verso il lago di Bachman Road. La cosa strana è che Cybil è convinta di aver visto Cheryl che attraversava una voragine fluttuando nel vuoto. Che vuol dire tutto questo? Ma soprattutto, il Leone Verde è forse l'"altra chiesa" di cui vi ha parlato l'anziana signora?

1. Una volta usciti dall'Ospedale, dirigetevi verso Koonts Street. Seguitela fino a Simmons Street e girate a sinistra.

2. Percorrete tutta Simmons Street verso Nord, finché non oltrepasserete il Centro Commerciale di Silent Hill. Il Negozio del Leone Verde si trova subito dopo il Centro Commerciale sulla destra.

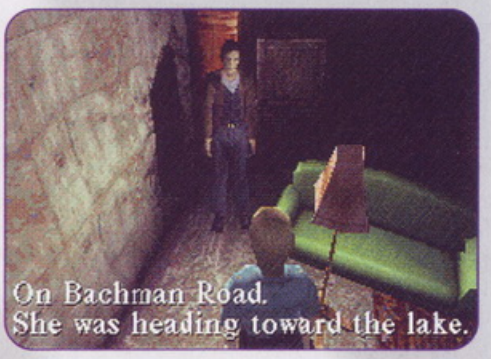
3. Usate la Antique Shop Key (Chiave dell'Antiquario) per entrare nel locale.

4. All'interno accendete subito la torcia e usate il Notes nell'armadio per curarvi e per salvare i vostri progressi.

5. A prima vista non sembra esserci nulla d'interessante all'interno di questo negozio, ma un'indagine più approfondita vi rivelerà un indizio molto importante. Guardando il pavimento vicino all'armadietto più lontano vi accorgerete che in quella stanza è stato spostato qualcosa. Spingete via l'armadio e troverete un passaggio segreto nel muro.

6. Cybil, l'ufficiale di polizia, apparirà all'ingresso del negozio e vi informerà che non è riuscita a trovare un modo per andarsene da Silent Hill.

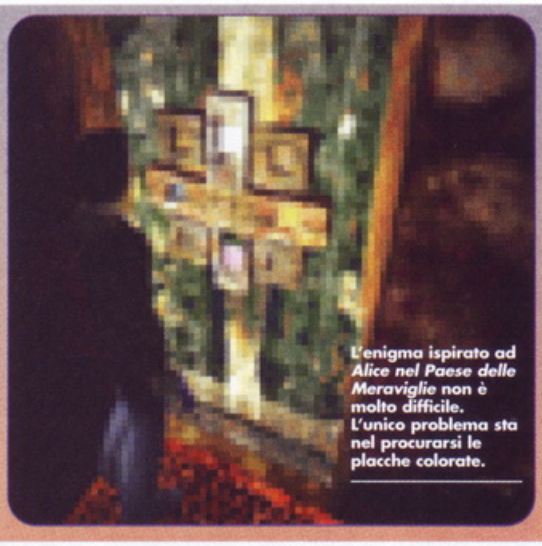
7. Dopo aver parlato con lei, non vi resta altro che scendere nel passaggio che avete appena scoperto. Chissà quali altri orrori vi attendono nelle tenebre?



▲ Cybil vi racconterà alcuni stranissimi avvenimenti di cui è stata testimone.

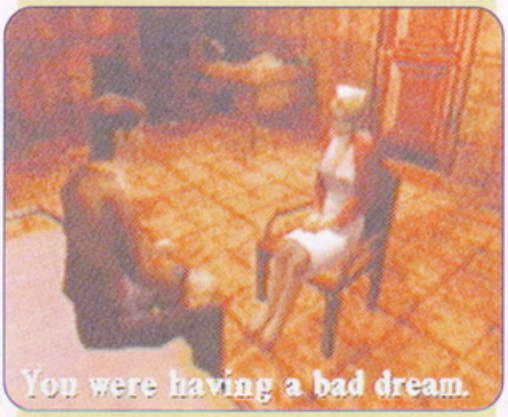
l'enigma di alice nel paese delle meraviglie

Quando passerete per la stanza del secondo piano che collega l'ala Est all'ala Ovest, dovrete risolvere un enigma piuttosto complicato. Fortunatamente, sul muro troverete un foglio che vi aiuterà a risolvere il mistero. Per coloro che non conoscono l'inglese, ecco la traduzione delle frasi scritte sul pezzo di carta:
"Le nuvole fluttuano sulla collina". [Bianco]
"Il cielo limpido di una giornata di sole". [Blu]
"I mandarini fuori stagione". [Arancione]
"Il quadrifoglio fortunato". [Verde]
"Le violette nel giardino". [Viola]
"I denti di leone sul bordo della strada". [Giallo]
"Il sonno che mi ha assalito". [Nero]
"Il flusso dal polso". [Rosso]
Il tutto si riferisce alle placche (Plate) colorate che si trovano sparse per le stanze dell'Ospedale. Il vostro compito è quello di trovare le piastre mancanti (quattro sono già incastrate nella porta) e di inserirle nell'ordine giusto. Più facile a dirsi che a farsi. Ogni mattonella ha un colore specifico ed è associata a un personaggio di *Alice nel Paese delle Meraviglie*. Le Plate of Queen è rossa, la Plate of Hatter è verde, la Plate of Turtle è blu e la Plate of Cat è gialla. Le Placche devono essere inserite nella serratura in senso orario seguendo l'ordine scritto sul foglio. Quando saranno ognuna nel posto giusto, la porta si aprirà permettendovi di entrare nell'ala Est del secondo piano.
A questo punto però sorge uno strano sospetto... perché tutti gli enigmi sono ispirati a delle favole?


L'enigma ispirato ad *Alice nel Paese delle Meraviglie* non è molto difficile. L'unico problema sta nel procurarsi le placche colorate.

apparizione di lisa in sogno

Al vostro risveglio vi trovate in un sogno, seduti su un letto di fronte a Lisa Garland. Lei vi racconta che molto tempo prima gli abitanti della città erano dediti a strani riti satanici. Con l'arrivo a Silent Hill di nuovi abitanti, gli adepti del culto hanno iniziato a celebrare le loro riunioni in segreto. In quel periodo molte persone morirono in circostanze misteriose e gli anziani della comunità diedero la colpa a una maledizione. Come era già successo a Dahlia, anche Lisa impazzì in seguito alla morte della figlia rimasta uccisa in un tragico incendio sette anni prima. Da quel momento la ragazza non ha più avuto molti contatti con gli abitanti della città. Al risveglio dal sogno, Harry inizia a temere di non essere troppo sano di mente (come qualunque altra persona normale avrebbe fatto molte ore di gioco prima!).
Quando vi risvegliate dal sogno capite che la soluzione di molti misteri si trova nell'area del lago. Tutte le strade sono bloccate, ma forse Lisa conosce un altro modo per arrivarci. Decidete quindi di tornare all'ospedale per parlare ancora con l'infermiera. Prima di andarvene dal negozio di antiquariato notate con sgomento che sul pavimento c'è disegnato un altro segno di Samael.



Dopo che passate il negozio di antiquariato incontrerete Lisa in sogno. La ragazza vi rivelerà tutti i particolari di cui è a conoscenza.

Verso il Lago

1. Il passaggio conduce in una stanza con un piccolo altare al centro. Si tratta sicuramente dell'"altra chiesa" menzionata da Dahlia. Esaminate attentamente l'altare e poi afferrate l'ascia appesa al muro.

2. Quando cercherete di tornare indietro inizierà una sequenza non interattiva. Vi risvegliate all'ospedale seduti insieme a Lisa, ma questa volta capite subito che siete all'interno di un sogno.

3. Dopo aver salvato la partita uscite dal negozio di antiquariato e vi ritroverete in strada. Noterete che siete di nuovo sprofondati nel mondo degli incubi. Non potendo raggiungere direttamente l'Ospedale, correte a sinistra e poi verso sud in Simmons Street. Cercate il buco nella recinzione di fronte al Centro Commerciale ed entrateci dentro. Quando vi avvicinerete all'edificio la telecamera cambierà prospettiva.

la larva

Lo scenario fa subito presagire l'arrivo di guai. Siete bloccati in una specie di trappola con il pavimento di sabbia. Su una delle pareti c'è il fucile da caccia (Hunting Rifle) che dovrete cercare di prendere il più presto possibile. Purtroppo ha un solo proiettile, quindi in questa situazione non vi servirà a molto. Appena vi riprendete dalla caduta, verrete aggrediti da una larva gigante che emerge dalla sabbia. Questo mostro ha due differenti metodi d'attacco, sbuca dalla sabbia sotto i vostri piedi o vi spara contro degli strani proiettili rossi. Riuscirla a colpire non sarà un'impresa facile visto che appena emerge nasconde subito la testa gelatinosa sotto il pavimento. Per fortuna bastano un paio di colpi ben piazzati per metterla fuori combattimento.
Per sconfiggere la Larva dovete prima di tutto ricaricare la pistola, poi posizionarvi in un angolo della stanza. In questo modo il vermone gigante non potrà spuntarvi sotto i piedi. Quando emergerà dalla sabbia, aspettate che venga verso di voi e sparategli esattamente in testa. Se avrete una buona mira vi basteranno un paio di colpi (dipende dal livello di difficoltà che avete selezionato). Il mostro si rotolerà a terra e poi scapperà usando una delle finestre. In questo modo vi procurerà anche un'inaspettata e preziosa via di fuga.

Posizionatevi in un angolo e poi aspettate che la larva inizi a strisciare verso di voi. Mantenete la calma e mirate direttamente alla sua testa. Vi basteranno due proiettili per metterla fuori gioco.

4. Mentre cercate di salire sulla scala mobile, l'immensa parete di schermi televisivi si accenderà improvvisamente. Continuate a salire e poi percorrete il corridoio di sinistra seguendo il suono della radio. A un certo punto la scena sarà inquadrata dall'alto e il pavimento sotto i vostri piedi cederà. Non vi succederà niente, ma atterrerete in uno spiazzo sabbioso senza uscita. La cosa meno piacevole è che non sarete soli.

5. Dopo aver sconfitto la larva (Larva Boss), uscite attraverso la finestra rotta e vi ritroverete in una strada sul retro del Centro Commerciale. Svoltate a destra in Sagan St. e dirigetevi verso ovest. Se volete potete fermarvi alla Stazione di Polizia per salvare la partita e fare scorta di munizioni. Da Sagan St. girate a destra e camminate sulla Crichton fino alla cancellata dell'Ospedale. Entrate e registrate su memory card i progressi fatti.

6. Nell'infermeria c'è Lisa che vi rivelerà che è possibile arrivare al lago anche attraversando le fogne della città (o "Water Works", come le chiama lei). Con questa nuova informazione salvate il gioco e uscite dall'Ospedale. Quando tornerete sulla strada noterete che tutti i sentieri conducono alle scale che portano sul tetto dell'Ufficio Postale che si trova dall'altro lato della strada. A questo punto non vi rimane che salire e prepararvi ad affrontare la tarma gigante.

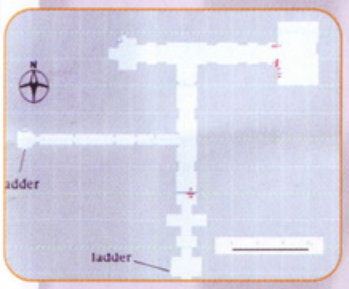
7. Tornate in strada e dirigetevi a nord verso Crichton Street. Fermatevi alla Stazione di Polizia per salvare il gioco e prendere un po' di munizioni. A questo punto scoprirete anche alcune informazioni riguardo un misterioso traffico di droga.

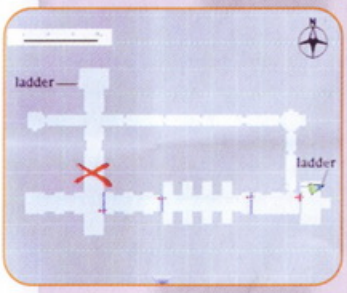
8. Quando attraversate il ponte per tornare alla parte vecchia di Silent Hill, nei pressi della scuola elementare vi ritroverete davanti all'entrata delle fogne (Water Works). Avvicinandovi al cancello d'ingresso noterete che è chiuso. Estraete l'ascia e sferrate qualche colpo per far cedere il lucchetto.

9. Entrate dal cancello e calatevi giù per il cunicolo che porta ai canali di scolo.

10. Alla fine della scala, percorrete il tunnel nell'unica direzione possibile.

11. Alla prima diramazione dirigetevi prima nel corridoio di sinistra tenendo la sinistra e poi girate di nuovo a sinistra al primo angolo. Appena possibile attraversate l'acqua e raggiungete il lato opposto del tunnel, quindi girate a destra. Attraversate nuovamente l'acqua fino ad arrivare a un vicolo cieco e svoltate a destra. Tornate di nuovo sulla sinistra e attraversate il cancello che si trova in fondo.





12. Una volta superato il cancello, seguite il corridoio a sinistra e passate intorno al grande serbatoio. Superate le scale seguendo l'unico percorso disponibile sulla destra e passate intorno a un altro serbatoio. Proseguite finché non arrivate in un ufficio molto disordinato. Entrate, raccogliete la mappa (Sewer Map) e la chiave delle fogne (Sewer Key), salvate e uscite dalla stessa porta da cui siete entrati oppure dalla porta a destra.

▲ **Troverete la Mappa delle Fogne a metà del primo livello in un ufficio piuttosto disordinato. La Chiave delle Fogne è appesa al portachiavi.**

13. Ripercorrete la stessa strada fino all'uscita del primo tunnel. Dirigetevi verso sud e utilizzate la chiave delle fogne (Sewer Key) per aprire il cancello chiuso. Tenetevi sulla sinistra utilizzando la grata blu come ponte per attraversare l'acqua. Continuate a camminare e passate sul lato destro del tunnel attraversando l'acqua in uno dei due punti disponibili. In fondo al corridoio c'è una scala che conduce alla seconda parte delle fogne.

14. Salite, girate a sinistra, raccogliete il kit medico (First Aid Kit) e poi proseguite in direzione sud. Fate attenzione ai mostri sul soffitto e percorrete il tunnel in direzione est, dato che quello che porta a sud è bloccato.

15. Girate a sinistra e alla prima diramazione percorrete il tunnel verso ovest, passando per il cancello aperto su cui è affisso il cartello "Keep Out" (Divieto di accesso). Passate da un marciapiede all'altro usando le grate nell'acqua e infine entrate nel cancello a destra. Passate un altro cancello sul lato sinistro del tunnel. Alla fine noterete del sangue sul pavimento. Esaminate la zona e troverete nell'acqua la chiave per uscire dalle fogne (Sewer Exit Key).

▲ **Quando vi aggirate per le fogne, fate attenzione ai mostri attaccati al soffitto. Quando sono vicini, la telecamera li inquadrerà per farveli notare. Nella maggior parte dei casi sarà troppo tardi per scappare.**

16. Tornate sui vostri passi e aprite il cancello chiuso usando la chiave (Sewer Exit Key). Cercate il blocco degli appunti e salvate la partita. Ora non vi resta che uscire all'aperto.

▲ **Nell'acqua macchiata di sangue troverete la chiave per uscire dalle fogne (Sewer Exit Key). Dopo averla raccolta, verrete attaccati da tre o quattro mostri.**

la tarma gigante

▲ **La tarma gigante spara gli stessi proiettili rossi che usava nella sua precedente forma larvale. Per abbatterla basteranno cinque o sei proiettili della pistola o del fucile da caccia.**

Quando arrivate sul tetto dell'Ufficio Postale, inizierà una sequenza non interattiva al termine della quale dovrete affrontare una tarma gigante. Questo fastidioso insettone è l'evoluzione naturale della larva che avete affrontato nella stanza con la sabbia. Questo mostro vi attaccherà lanciandovi addosso gli stessi proiettili rossi. Non è un nemico difficile da superare, ma se avete qualche problema potete salire le scale per raggiungere il livello superiore e ripararvi dietro il serbatoio dell'acqua. Ricordatevi solo di non avvicinarvi troppo perché potrebbe prendervi con la coda. Per sconfiggere la tarma basteranno quattro o cinque proiettili sparati con la pistola o il fucile da caccia. Ogni volta che la colpirete vedrete delle macchie di sangue color porpora. Quando la tarma morirà tornerà la luce del sole e voi potrete riprendere la vostra strada.

la stazione di polizia

Nella Stazione di Polizia ci sono alcuni indizi relativi alle indagini sul traffico di droga. In un promemoria sulla scrivania è scritto:

Coroner Seals called.
Officer Gucci unlikely
to be murdered.
He apparently died naturally.
But, medical records show
Officer Gucci had no prior
symptoms of heart disease

Sulla lavagna si legge:

Product only available in
select areas of Silent Hill.
Raw material is White Claudia,
a plant peculiar to the region.
Manufactured here?
Dealer = Manufacturer?

▲ **Alla Stazione di Polizia ci sono un paio di indizi, un promemoria sulla scrivania e alcuni appunti sulla lavagna.**

Cosa può voler dire? Dalle condizioni dell'Ospedale e da quanto ha detto Lisa sugli abitanti del luogo è molto difficile credere a ciò che ha detto il coroner riguardo questa morte misteriosa. Sembra piuttosto che l'agente Gucci sia stato eliminato perché si era avvicinato troppo alla verità e che qualcuno nell'ospedale abbia avuto interesse a nascondere le prove sulla sua morte. Naturalmente questa è solo una teoria.

Il lago

Anche se non avete ancora trovato vostra figlia, non vi siete affatto persi d'animo. Nel negozio di antiquariato, Cybil vi ha detto di avere visto una bambina in riva al lago che potrebbe essere vostra figlia. Dopo aver superato le pericolosissime fogne, avete finalmente raggiunto il luogo dell'avvistamento. Nell'area turistica ci sono diversi posti che meritano attenzione, anche se farete meglio a sbrigarvi perché dal vostro ultimo incontro con Dahlia sono calate le tenebre e questo non è certo il momento giusto per godervi l'aria pulita di Silent Hill. In quest'area troverete le risposte a molte delle vostre domande, ma dovrete affrontare mostri più aggressivi del solito.

1. Dall'uscita delle fogne proseguite dritto e girate a

sinistra per entrare nell'edificio demolito. Prendete la mappa dell'area turistica di Silent Hill che si trova sulla parete. Afferrate anche il kit di soccorso, i proiettili per il fucile e le munizioni per la pistola. Dirigetevi verso sud percorrendo Bachman Road ed entrate nel Bar di Annie (Annie's Bar) subito dopo Craig Street sulla sinistra.

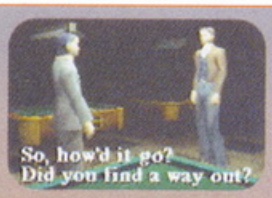
2. Finito il filmato, esaminate lo spazio tra i due tavoli da biliardo e troverete il portafoglio del dottore. All'interno c'è la chiave della stanza numero 3 del Motel e la ricevuta di un negozio su cui è segnato un numero che sembra essere la combinazione di un lucchetto. Raccogliete le due pozioni rivitalizzanti in fondo al bar e uscite.

▲ **Per entrare nell'Indian Runner usate la combinazione scritta sulla ricevuta che avete trovato nel portafoglio del dr. Kaufman. Attenzione ai demoni scimmia che sorvegliano l'entrata.**

3. Andate subito all'Indian Runner percorrendo Craig Street, oppure attraversando il parco a sud del Bar di Annie. Le doppie porte del locale saranno bloccate da un lucchetto a combinazione. Per aprirlo usate il numero scritto sulla ricevuta che avete trovato nel portafoglio del Dr. Kaufman. Inserite i numeri 0473 per entrare nell'edificio.

4. Prendete i Proiettili per il fucile (Rifle Shells) e anda-

ci incontriamo di nuovo, dr. Kaufman



▶ **Al Bar di Annie incontrate nuovamente il dr. Kaufman. Come al solito si rivela essere un vero maleducato.**

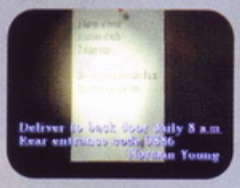
Quando entrate nel Bar di Annie inizierà una sequenza non interattiva in cui non potete fare altro che stare a guardare. Al vostro arrivo vedete il dottore steso sotto uno dei mostri delle fogne. Harry estrae senza indugio la pistola e fa fuori l'essere demoniaco. Il dr. Kaufman spiega che non ha ancora trovato una via di uscita, ma spera che i militari entrino presto in città e vengano a salvarli. È antipatico come sempre e non vede l'ora di andarsene. Prima che esca gli domandate se conosce una ragazza di nome Alessa. Lui mugugna un "no" e se ne va. Chiaramente non ne può più di tutte le vostre domande e sta certamente nascondendo qualcosa. Nella fretta di andarsene, non fa caso al portafogli che gli era scivolato dalla tasca durante la lotta con la creatura mostruosa. All'interno troverete la chiave di una camera del Motel e la ricevuta di un negozio su cui è annotata la combinazione di un lucchetto. Sembra proprio che il dottore abbia condotto qualche losco traffico ed è ora che facciate luce su questa faccenda.

altri indizi e domande

Nell'Indian Runner troverete molti indizi che vi possono aiutare a capire cosa è successo. Leggete il diario che si trova sul bancone accanto al registro:

20 agosto.
È passato di qui, gli ho dato il pacco
e la donna è andata via.

12 settembre.
Si è fatto vedere anche da Norman.
Non voglio più avere niente
a che fare con quella gente, ma...
Sono spaventato anche più di prima.
Ho pensato di andarmene dalla città,
ma ho paura di quello che
potrebbe succedere se lo faccio.



◀ **Sul muro dietro al registro è appesa una lista della spesa su cui è annotato il codice per la porta posteriore del Motel.**

Ora giratevi e leggete il foglietto bianco sul muro:
3 forme di pane
2 cartoni di latte
2 dozzine di uova

Consegnare ogni mattina alle 8 sul retro.
Codice dell'entrata posteriore: 0886
Firmato: Norman Young

Guardate la foto appesa accanto al foglietto. Ritrae l'inaugurazione del Motel che è di proprietà di Norman Young. Aprite il cassetto dell'armadietto dietro il bancone per prendere la chiave della cassaforte (Safe Key). Usatela per aprire la cassaforte e troverete l'ultimo indizio. Dentro ci sono alcune buste di droga che però non potete prendere.

▶ **Accanto alla lista c'è una foto che ritrae Norman di fronte al Motel il giorno dell'inaugurazione.**

Questi indizi vi indicano la vostra prossima destinazione: la porta sul retro del Motel. Per entrare dovrete usare il codice scritto sulla lista della spesa. Anche il notes lasciato dal dr. Kaufman fa nascere qualche dubbio. Il pacco conteneva altra droga? La donna di cui si parla è Dahlia Gillespie? È questa la gente su cui stava indagando l'agente Gucci? Forse sono i vecchi membri della setta religiosa di cui ha parlato Lisa? In ogni caso si tratta di gente pericolosa. Tutti hanno paura di loro. Sono sicuramente legati in qualche modo agli strani avvenimenti di Silent Hill e alla scomparsa di Cheryl. Almeno sapete per certo che c'è un traffico di droga in città ma ... che tipo di droga? Che effetti ha? Perché è così speciale, a parte il fatto che la si può trovare solo a Silent Hill? Cosa c'entra Norman, il proprietario del Motel? In ogni caso non è il momento di perdere tempo con le domande, bisogna darsi da fare per trovare delle risposte!

▲ **Osservando il giornale sul tavolino scoprirete che è lo stesso numero di quello che avevate trovato all'ospedale. In questa copia però, l'articolo mancante è intatto.**

Dopo aver digitato il codice per entrare dalla porta posteriore del Motel guardatevi intorno. Sulla scrivania c'è un altro notes, che dice:

10 settembre
Ho preso il pacco
Mi hanno detto di lasciar calmare le acque
Non voglio entrare in questa faccenda,
ma non posso disobbedire...
Lui è probabilmente coinvolto
nella morte del sindaco e di altri.

Prendete la calamita dalla scrivania, quindi date un'occhiata sul tavolo. C'è un giornale con la stessa data di quello che avete trovato all'Ospedale, ma in questo non è stato tagliato via nessun articolo. Ora finalmente potrete scoprire cosa c'era scritto:

Indagini a un punto morto
Spacciatori di "PTV" ancora liberi
Ancora morti sospette.
Come il sindaco antidroga, anche un ufficiale della sezione Narcotici è morto per un attacco cardiaco di origine ignota.

Leggendo il notes di Norman capirete che anche lui è coinvolto nel traffico di droga e che teme i suoi superiori. Questo conferma i vostri sospetti sull'assassinio dell'agente Gucci e del sindaco. Perché Cheryl è voluta venire in questo posto?

Windows Facile

IL 20 MAGGIO IN TUTTE LE EDICOLE IL NUMERO 6
CON UNA SEZIONE HARDWARE PIÙ RICCA
E ANCORA NUOVI SEGRETI DA SCOPRIRE!

HARDWARE:
Scopriamo il mondo dei PalmTop, la nuova ultimissima tecnologia

INTERNET:
Come comprare un PC navigando in Rete

SOFTWARE:
Tutto sui CD-Rom

OFFICE:
La soluzione dei Test di Office. Una nuova sfida che promette preziosi regali per i vincitori

EXCEL:
Come usare Excel nei cambi di valuta

POWER POINT:
Cominciamo a conoscerlo

NUOVE PAGINE DEDICATE AI PRINCIPIANTI ASSOLUTI

IN PIÙ:
Domanda e Risposta
Consigli e Trucchi
La Posta
Il Glossario

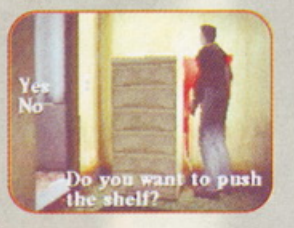
Quando aprirete la cassaforte dell'Indian Runner troverete della droga.

te dietro al bancone dove troverete una cassaforte chiusa, una pozione rivitalizzante (Health Drink) e un'agenda. Dietro di voi c'è un elenco della spesa su cui è annotato il codice da usare per aprire la porta posteriore del Motel. Nel cassetto dell'armadietto dietro al bancone troverete la chiave della cassaforte (Safe Key). Apritela e troverete della droga.

5. Uscite dall'Indian Runner e camminate verso sud percorrendo Weaver Street. Entrate nel parco e dirigetevi verso la fontana. Svoltate a sinistra e troverete l'entrata posteriore del Motel. Usate il tastierino numerico accanto alla porta e digitate 0886. Premete ENTER e potrete accedere all'interno.

6. Leggete il blocco degli appunti sul bancone e il giornale sul tavolino, prendete la calamita e attraversate la porta immediatamente a destra rispetto a quella che conduce in strada. Troverete un piccolo garage con una motocicletta, una pozione rivitalizzante e dei proiettili per la pistola. Esaminate la moto e vi accorgerete che qualcuno ha spolverato il serbatoio della benzina. Tornate nella stanza precedente, entrate nell'ufficio registrazioni del Motel e salvate la partita sul notes che si trova sul bancone.

7. Uscite dalla porta principale e andate nel parcheggio del Motel, quindi cercate la stanza numero 3. Aprite la porta usando la chiave che avete trovato nel portafoglio di Kaufman ed esaminate il mobiletto. Mettetevi di fianco e spingetelo finché non scoprirete un buco nel pavimento in cui è nascosta una chiave. Usate la calamita per estrarre dal buco la chiave della moto. Date una rapida occhiata nel bagno e prendete la pozione (Health Drink). Uscite dalla stanza e tornate al garage in cui è parcheggiata la motocicletta.



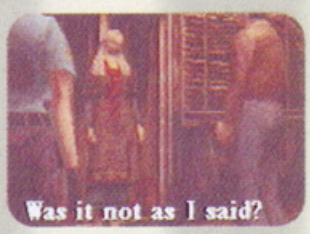
▶ Mettetevi alla destra della cassettiera e spingetela. Troverete la chiave della moto nascosta in un buco. Per recuperarla dovrete usare la calamita.

8. Una volta entrati nel garage, inserite la chiave della moto (Motorcycle Key) nel tappo del serbatoio. Dentro troverete un flacone contenente del liquido rosso molto simile a quello che avevate trovato all'Ospedale. Inizierà una sequenza non interattiva in cui comparirà il Dr. Kaufman veramente infuriato... sarà meglio che usciate dal Motel molto rapidamente.

9. Una volta fuori, percorrete Sandford Street verso il faro. Mentre camminate inizierà un'altra sequenza non interattiva e il mondo si trasformerà di nuovo in un incubo. Proseguite sempre nella stessa direzione perché ormai non potete più tornare indietro. Dopo i due magazzini a sinistra troverete il molo. La strada per il faro è sbarrata da un cancello chiuso. Andate a sinistra e scendete lungo un asse fino ad arrivare a una casa galleggiante ormeggiata al molo. Entrate passando per le doppie porte ed esplorate la zona finché non trovate la cabina.

10. All'interno vi imbatterete in Cybil. Improvvisamente apparirà Dahlia Gillespie che esclamerà che il demone si sta risvegliando. Come al solito la vecchia pazza pronuncerà parole incomprensibili e vi rivelerà che la missione è quasi finita e che il segno di Samael è quasi completo. Decidete di andare al Faro (Light House), mentre Cybil si dirigerà al Luna Park. Prima di scomparire, Dahlia vi dirà di usare il Flauros per fermare la "Cosa".

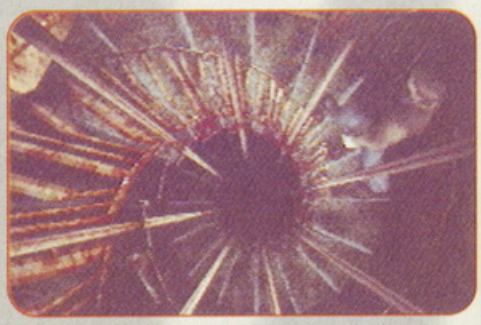
11. Al termine della conversazione raccogliete le munizioni per il fucile e per la pistola, prendete la pozione rivitalizzante e salvate i vostri progressi usando il notes. Uscite dalla doppia porta accanto al timone, salite le scale e dirigetevi a sud lungo il molo. Prima di arrivare alla fine, cambierà l'inquadratura e vedrete altre scale che portano in basso. Attraversate l'asse verde in fondo e continuate in direzione sud fino a raggiungere una zattera. Superate l'asse di legno andando a sinistra e poi a destra. Oltrepassate il cancello aperto e poi salite le scale che si trovano nella direzione opposta. Quando sarete in cima, andate dritti e poi girate a sinistra. In questo modo troverete altre scale che scendono. Seguite il percorso verso est, salite un'ultima rampa e continuate a camminare lungo il molo. Arrivati in fondo, entrate nel faro evitando i quattro cani di guardia.



▶ Durante la vostra conversazione con Cybil comparirà Dahlia che vi annuncia l'imminente arrivo dell'Oscurità.

12. Salvate la partita e salite le scale. Appena arriverete in cima, assisterete a una sequenza non interattiva in cui vedrete Alessa. Al vostro arrivo la misteriosa ragazza svanirà nelle tenebre. Siete arrivati troppo tardi. Tornate giù per le scale, salvate la partita e andate via. Continuate a correre lungo il molo per tornare alla barca. Per fortuna inizierà un'altra sequenza non interattiva che vi farà risparmiare il lungo percorso a ritroso.

▲ Nel serbatoio di benzina troverete un altro flacone di liquido rosso. A questo punto arriverà il dr. Kaufman e ve lo strapperà dalle mani.



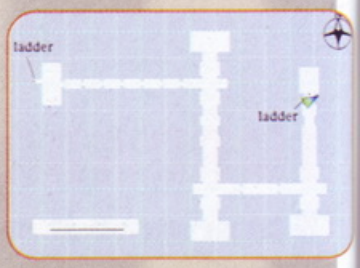
▲ Questa è una delle parti più emozionanti del gioco. La grancassa in sottofondo mentre salite le scale è davvero inquietante.

Il Luna Park

Purtroppo siete arrivati troppo tardi per fermare l'attivazione del sigillo del faro, quindi il vostro prossimo obiettivo è l'ultimo sigillo che si trova nel Luna Park (Amusement Park). Cybil vi ha preceduto e probabilmente è nei guai. Secondo Dahlia solo voi potete fermare l'arrivo delle orde infernali, ma non vi potete fidare troppo di quello che dice perché probabilmente anche lei è coinvolta nel traffico di droga.

1. Quando arrivate alla barca salvate di nuovo e poi uscite dalla prua. Tornate verso il lato ovest di Sanford Street.

2. Dall'altra parte della strada, un po' a sinistra rispetto all'ingresso del molo, troverete un cancello aperto. Entrate e scoprirete che è stato rimosso il coperchio che porta a un altro condotto fognario. Entrate nuovamente nei canali di scolo.



3. In fondo alle scale c'è un altro segno di Samael e sulla parete di sinistra è affissa la mappa per arrivare al Luna Park (Amusement Park). Proseguite lungo il tunnel principale e girate a destra. Aggrappatevi agli appigli in fondo e percorrete il tunnel successivo, quindi girate a sinistra. Correte fino in fondo e salite la scala che porta al Luna Park.

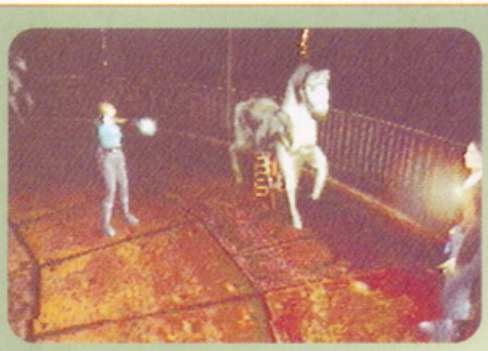
4. Il consiglio migliore è esplorare l'intera area del Luna Park. Non è grandissima e non ci sono molti mostri che possono infastidirvi. Per trovare la biglietteria (Concession Stand), proseguite dritti dopo aver salito la scala delle fogne. La maggior parte delle attrazioni sono ferme e in rovina, ma c'è comunque una giostra che continua a funzionare.

◀ Trovate la biglietteria (Concession) e salvate il gioco prima di iniziare a combattere con Cybil.

5. Dopo aver trovato la biglietteria, andate dritti e girate a sinistra quando vedete la giostra. Arriverete alle scale che portano al carosello.

6. Dentro la giostra incontrerete Cybil che vi sparerà. Rispondete al fuoco colpendola cinque o sei volte con la pistola. Quando lei avrà esaurito le munizioni vi afferrerà per il collo. A questo punto usate il liquido rosso contenuto nel flacone. Il parassita demoniaco si staccherà e voi potrete schiacciarlo. Subito dopo appariranno anche Alessa e Dahlia. Scambiate qualche parola con loro e poi usate il Flauros. Dahlia vi teletrasporterà in uno strano posto ai confini della realtà.

▶ Dopo avere salvato (o ucciso) Cybil, potrete finalmente usare il Flauros. In realtà questo oggetto magico si attiverà da solo e non potrete prenderne il controllo durante lo scontro con Alessa.



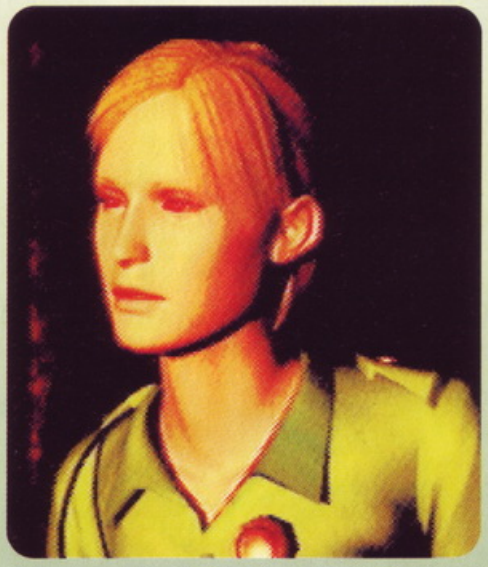
▲ Quando Cybil vi attacca vi conviene nascondervi dietro qualcosa o rispondere al fuoco. Questo è uno dei momenti che decide quale finale vedrete.

▲ Quando Cybil si rende conto di avere esaurito le munizioni, cerca di strangolarvi. Quando vi afferra per il collo, usate il liquido rosso che avete raccolto nell'ospedale.

▲ Quando avrete versato il liquido rosso su Cybil, il parassita si staccherà dalla sua schiena e cercherà di strisciare via. Schiacciatelo senza pietà.

la lotta con cybil

Una volta entrati nella giostra inizierà una sequenza non interattiva in cui vedrete Cybil seduta su una sedia a rotelle con gli occhi iniettati di sangue. È evidente che sta per succedere qualcosa di brutto. Infatti lei si alza, estrae la pistola e inizia a spararvi. Che fare? Non potete certo uccidere la vostra unica alleata, poi è chiaro che non agisce di sua volontà. D'altra parte dovete difendervi. Il modo in cui vi comporterete in questa situazione determinerà la sequenza finale a cui assisterete. Se usate il fucile la ucciderete con qualche colpo, ma in questo caso assisterete a uno dei finali "tristi". C'è però un'altra possibilità. Potete spararle con la pistola per ferirla o evitare i suoi colpi nascondendovi dietro qualcosa. Se guardate con attenzione noterete che sulla sua schiena c'è la stessa creatura che avete notato sulle infermiere e i dottori dell'Ospedale. L'unico modo per far sopravvivere Cybil è liberarla dalla creatura. Dovete essere rapidi nel ripristinare la vostra salute mentre combattete, perché ogni suo proiettile è in grado di togliervi quasi tutta l'energia vitale. Scappate via appena inizia il combattimento, poi mirate bene quando vi trovate in una posizione ottimale e sparatele. È necessario che lei risponda al colpo, quindi non allontanatevi troppo per non uscire dal suo raggio d'azione. Dopo cinque o sei colpi, assisterete a una breve scena in cui Cybil guarda la pistola e si rende conto di avere esaurito i proiettili. A questo punto la ragazza vi attacca a mani nude. Lasciate che vi afferri per il collo, quindi estraete dall'inventario il flacone con il liquido rosso che supponete essere la droga di cui si preoccupava tanto il dr. Kaufman. Usatela su Cybil e lei sverrà.



▲ Non appena entrate nella giostra vedete Cybil seduta su una sedia a rotelle e vi accorgete che qualcosa non va. I suoi occhi sono iniettati di sangue.

Una creatura simile a un verme le uscirà dal collo. Quando riprenderà i sensi, la poliziotta vi chiederà perché "loro" hanno preso vostra figlia. Dal racconto di Harry scoprirete che Cheryl in realtà è stata adottata. La povera bambina era stata abbandonata sull'autostrada e Harry e la moglie (già malata all'epoca) decisero di portarla a casa con loro. Dopo qualche secondo comparirà Alessa a cui voi chiedete di liberare vostra figlia. Per proteggersi, la misteriosa ragazza creerà un campo di forza impenetrabile. Improvvisamente inizierà a brillare il Flauros e la attaccherà. Quando cadrà, Harry le chiederà di nuovo di lasciare andare Cheryl. All'improvviso compare Dahlia che affronta Alessa dicendole che il suo giochetto è finito. C'è però qualcosa che non quadra nel modo in cui si esprime la vecchia signora. Iniziate così ad avere il sospetto che forse è Dahlia il vostro vero nemico. Prima che possiate fare qualcosa, lei vi dirà che c'è un ultimo compito che la bambina deve portare a termine, poi scompare ancora una volta portando con sé Alessa. Anche voi verrete trasportati in un altro luogo.

Vi risveglierete in una stanza con Lisa, che dall'aspetto sembra davvero sconvolta. È molto preoccupata. Dopo che le avete parlato l'ultima volta, la ragazza è andata nello scantinato. Una volta là, l'infermiera ha avuto una strana sensazione, come se quel luogo fosse per lei familiare. Mentre voi cercate di consolarla, lei scappa ancora una volta. Rimasto da solo nella stanza, Harry sente uno strano rumore proveniente dallo scantinato.

Il mondo impossibile

Siete riusciti a salvare Cybil dall'essere che l'aveva posseduta ma non avete ancora trovato Cheryl. Finalmente ammettete che Cheryl è stata adottata e che il suo passato misterioso potrebbe essere collegato a questa assurda città. Era stata proprio lei a insistere per passare le vacanze a Silent Hill. Ma non è tutto. La strana somiglianza tra Cheryl e Alessa vi fa pensare che forse la ragazza che appare continuamente non è il vostro vero nemico. Forse vi dovreste preoccupare di più della vecchia Dahlia. In ogni caso ora siete intrappolati in un mondo che non esiste e che contiene in qualche modo tutti i posti incredibili che avete visitato nel corso del gioco. A complicare ulteriormente le cose, non esiste una mappa. Una volta superata quest'area otterrete finalmente la risposta a molte delle vostre domande.

1. Dalla stanza del dottore uscite dalla porta che si trova sulla destra rispetto alla scrivania e seguite il percorso fino all'ascensore. Salite al piano superiore ed entrate nella prima stanza a destra dove troverete una gabbia per uccelli e udirete uno sbattere di ali. Naturalmente non c'è alcun volatile nella stanza, ma noterete una chiave chiusa nella gabbia. Per ora non riuscite ad arrivarci, quindi uscite.

2. Nella stanza dall'altra parte del corridoio c'è un rubinetto da cui sporge una chiave. Anche in questo caso non potrete prenderla, quindi uscite dalla stanza e proseguite lungo il corridoio finché non vedete lo spettro di Cheryl che entra nella stanza a destra.

▶ Vi apparirà lo spettro di Cheryl che corre lungo il corridoio ed entra nella stanza di Phaleg sulla destra.

Quando cercherete di seguirla vi accorgerete che la porta è chiusa e che su di essa è incisa la parola "Phaleg".

3. La porta successiva a destra porta al negozio di antiquariato, in cui c'è un Notes che vi permette di salvare il gioco. Ispezionate l'orologio e noterete che al centro del quadrante c'è un buco quadrangolare e che una delle lancette è in realtà una chiave.

4. Tornate nel corridoio e aprite l'ultima porta a destra, quindi scendete le scale e aprite la porta in fondo. Entrerete in un'aula della scuola in cui c'è un solo banco al centro. Ispezionatelo e trovate la scritta "Go home, thief. Drop dead" (Vai a casa, ladro. Muori). Uscite usando la porta posteriore e prendete il cacciavite (Screwdriver) e le pinze (Pliers).

5. Tornate nel corridoio ed entrate nella stanza col rubinetto. Usate le pinze per liberare la chiave di Ophiel (Key of Ophiel), poi uscite e usatela per aprire la porta su cui è incisa la scritta "Ophiel".

6. Ora siete in un altro corridoio dell'Ospedale. Trovate l'unica porta non chiusa a chiave ed entrate. All'interno troverete un enigma legato ai segni dello zodiaco. Se lo risolverete potrete finalmente prendere la Pietra del Tempo (Stone of Time).

l'enigma del segno zodiacale

Su entrambi i lati della stanza ci sono in tutto quattro quadri, ognuno dei quali rappresenta un segno zodiacale con un numero. Per sbloccare la Pietra del Tempo (Stone of Time) incastonata nella colonna centrale, dovete premere i numeri giusti sotto i segni zodiacali raffigurati sulle colonne. La soluzione di questo enigma è abbastanza semplice. L'unica cosa che dovrete fare è contare le braccia e le gambe dei tre simboli (Toro, Sagittario, Gemelli) e premere il numero corrispondente. Per facilitarvi le cose, vi diciamo subito che dovrete scrivere 4 sotto il segno del Toro, 6 sotto il Sagittario e 8 sotto i Gemelli. A questo punto potrete finalmente entrare in possesso della Pietra del Tempo.

▲ Per sbloccare la Pietra del Tempo dovrete digitare il numero corrispondente agli arti del segno zodiacale raffigurato sulla colonna.

i ricordi di lisa

Improvvisamente vi imbatterete in Lisa che dice di avere capito tutto. La ragazza ha scoperto di essere una di "loro" ed è spaventatissima. Appena il sangue comincia a sgorgarle da tutti i pori, Harry scapperà via terrorizzato e abbandonerà la stanza per non assistere alla sua terribile fine. Quando rientrate, tutto sarà tornato normale e sul pavimento troverete il diario di Lisa.
Ecco cosa c'è scritto sul diario:

Chiesto al dottore di togliermi l'incarico
di occuparmi di quel paziente.

È troppo strano.
È ancora viva,
ma le sue ferite non si rimarginano.

Ho detto al dottore che me ne vado.
Non voglio più lavorare
in quell'ospedale.
La stanza è piena di insetti.

Anche con le porte
e le finestre chiuse
entrano a tormentarmi.

All'ospedale...

Mi sento male.
Mi viene da vomitare.
Ma non esce niente.
Vomito solo bile.

Dal rubinetto del bagno
escono sangue e pus.

Cerco di fermalo,
ma non si chiude.
Ho bisogno di droga.

Aiuto...

Sembra che Lisa avesse dei problemi gravi, ma a quanto pare il paziente di cui ha parlato stava ancora peggio. Lisa muore tragicamente e inaspettatamente. Se almeno vi avesse detto qualcosa di più...

La morte di Lisa è molto tragica e cruenta. Se siete facilmente impressionabili vi consigliamo di chiudere gli occhi!

Rientrando nella stanza dopo la morte di Lisa troverete il suo diario sul pavimento. Leggetelo per ottenere altri indizi.

7. Nel corridoio apparirà un'infermiera. Le doppie porte in fondo sono bloccate ma potrete aprirle inserendo le lettere corrette sul tastierino a destra della porta. Per scoprire cosa dovete scrivere, andate dalla parte opposta del corridoio e leggete l'iscrizione:

Nomi incisi
su una litografia.
La lista del Sinistro Mietitore.

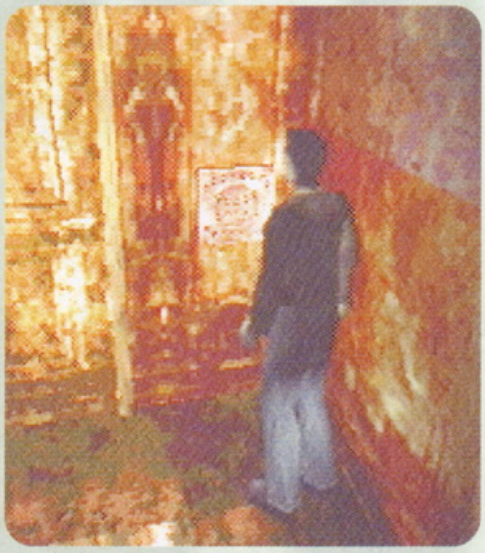
Sì, l'appello è stabilito
giovani e vecchi in fila
in ordine d'età.

Allora il sentiero si aprirà
ad attenderli è il folle tumulto,
il banchetto della morte!

Brr...che paura! Ora tornate alla porta e leggete i nomi sulla bacheca appesa alla vostra destra:

35 Lydia Findly
60 Trevor F White
18 Albert Lords
45 Roberta T Morgan
38 Edward C Briggs

Per risolvere l'enigma dovrete mettere i nominativi in ordine crescente in base all'età. Prendete la prima lettera di ogni nome e otterrete la parola ALERT. Digitatela sul tastierino alla destra delle doppie porte e potrete accedere a una nuova area. Andate avanti e troverete l'ingresso dell'obitorio. Staccate dal muro l'Amuleto di Salomone (Amulet of Solomon) e uscite. A questo punto apparirà Lisa che dopo una breve conversazione morirà in un lago di sangue. Per non assistere alla scena raccapricciante uscite dalla stanza e poi rientrate. Leggete il diario di Lisa che si trova sul pavimento.



▲ Per aprire questa porta vi basterà digitare la parola ALERT sul tastierino a destra.

8. Uscite dalla stanza in cui è morta Lisa, tornate nel corridoio e attraversate la seconda porta a destra. Vi ritroverete nell'area precedente. Quando ci arriverete incontrerete un'altra infermiera. Tornate al negozio di antiquariato e salvate, quindi usate la pietra del tempo (Stone of Time) sull'orologio per far esplodere il vetro. Afferrate la chiave di Hagith (Key of Hagith) che si trova all'interno e tornate nel corridoio.

9. Andate in fondo e usate la chiave di Hagith (Key of Hagith) sulle doppie porte. Queste conducono all'ascensore che dovrebbe portarvi al secondo piano. Proseguite lungo il corridoio ed entrate nella terza porta a sinistra. Vi troverete nella gioielleria del Centro Commerciale. Prima di uscire prendete l'Elmo di Mercurio (Crest of Mercury) e l'Anello del Patto (Ring of Contract).

10. Attraversate le doppie porte in fondo al corridoio per accedere alla seconda zona di questo piano. Entrate nella prima stanza a destra e prendete la macchina fotografica (Camera) e le munizioni per la pistola.

11. Proseguite lungo il corridoio ed entrate nell'ultima stanza a sinistra. All'interno esaminate la targa sul muro. Usate il cacciavite per staccarla e troverete una chiave. Non potrete ancora prenderla perché è protetta elettricamente. Dovete per forza staccare la corrente. Uscite dalla stanza e dirigetevi a destra per tornare al primo piano. Trovate l'ascensore e salite al terzo piano.

UFO
LA VISITA EXTRATERRESTRE

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA CHE SVELA I SEGRETI SUGLI UFO

NOTIZIE IN TEMPO REALE DA TUTTO IL MONDO

GLI EXTRATERRESTRI SONO TRA NOI

NOVITA'

LA PRIMA RIVISTA UFOLOGICA AL MONDO DI 100 PAGINE TUTTE A COLORI

CON VIDEOCASSETTE DA 90 MINUTI DI FILMATI, INCHIESTE ED INTERVISTE INEDITE

NON E' UN GIOCO

A GIUGNO

L'ARCHIVIO DEGLI UFO DAL 1950 AL 2000

DIFFONDERE LA STORIA E LA VERITA' DEGLI EVENTI E' IMPORTANTE. C'E' CHI HA IL CORAGGIO DI FARLO.

INOLTRE E' IN EDICOLA LA PRIMA RACCOLTA!

A SOLE £ 11.900

(N.1 + N.2 + N.3)

UNA GRANDE OFFERTA

La rivista a sole £ 10.000

Con la videocassetta a sole £ 22.900

PER INFORMAZIONI: TEL. 0734/810470

12. Uscite ed esaminate l'altare di fronte a voi. Poi guardate i quadri a destra e a sinistra. Ci sono due scritte: "The light to the future" (la luce verso il futuro) e "The light illuminating darkness" (la luce che illumina l'oscurità). Usate la macchina fotografica sui quadri per scoprire delle immagini segrete. Inserite i simboli del quadro di sinistra sulla porta di sinistra e i simboli del quadro di destra sulla porta di destra.
Aprite la porta di sinistra e prendete la chiave della gabbia dell'uccello (Birdcage Key). Entrate nella porta di destra, prendete la pozione rivitalizzante ed esaminate il libro sullo scaffale. Contiene un segnalibro che dice:

Claudia Bianca
Erba perenne che nasce vicino all'acqua
Raggiunge un'altezza di 25-30 cm
Foglie lunghe, fiori bianchi.
I semi contengono un allucinogeno.
Antichi documenti dimostrano
che era usata per cerimonie religiose.
L'effetto allucinogeno era essenziale.

La Claudia Bianca deve essere la pianta da cui deriva la droga. Uscite dalla stanza e tornate al primo piano con l'ascensore.
13. Entrate nella stanza con la gabbia dell'uccello e usate la Birdcage Key per prendere la chiave di Phaleg (Key of Phaleg). Usatela per aprire la porta omonima e incamminatevi nel breve corridoio con tre porte per lato.
14. Dirigetevi nella prima stanza a destra e usate l'Anello del Patto sulla catena. In questo modo potrete chiudere la porta del frigo. Estraete la spada e andate via.
15. Entrate nella stanza a destra e raccogliete la pozione, i proiettili per la pistola e la chiave di Bethor (Key of Bethor) che si trova nel sacchetto di gelatine di frutta (Jelly Beans). Entrate nella porta sul retro e vi troverete nella Stanza A/V dell'Ospedale. Qui potete usare il videoregistratore per riguardare il nastro che avevate già visionato in precedenza. Questa volta sarà tutto

▲ Usate la macchina fotografica sui quadri appesi a sinistra e a destra dell'altare per scoprire i simboli da inserire nelle porte.

molto più chiaro. Ritornate nel piccolo corridoio di prima.
16. Attraversate la seconda porta a sinistra e vi apparirà ancora una volta lo spettro di Cheryl, che svanisce sotto il tavolo. Staccate la croce dal muro accanto alla scrivania, osservate i graffiti sulle pareti e poi uscite.
17. Usate la chiave di Bethor per aprire la prima porta a sinistra rispetto all'ingresso del corridoio. All'interno c'è un generatore che dovete spegnere. Tornate alla stanza in cui avete trovato la nicchia protetta elettricamente e prendete la chiave di Aratron (Key of Aratron).
18. Passate di nuovo per la porta di Phaleg ed entrate nella terza stanza a destra (quella con l'iscrizione "Aratron"). All'interno assisterete a un filmato in cui Dahlia e altre tre persone sono radunate intorno a qualcuno. Probabilmente si tratta di Alessa. Prima di uscire, non dimenticate di raccogliere il disco di Ouroboros.
19. Entrate nella stanza dall'altra parte del corridoio. Salvate il gioco sul Notes e poi osservate la porta chiusa che si trova nella parte posteriore della stanza. Ci sono alcune scritte e cinque spazi vuoti. Le scritte dicono:

tu li possiedi
per proteggere il tuo spirito
evoca cinque riti
svela il tuo destino

▲ Assicuratevi di bloccare il frigo con l'Anello del Patto (Ring of Contract) prima di estrarre la Spada di Melchiorre (Sword of Melchior).

Dovreste già avere tutti gli oggetti necessari per aprire la porta: l'Amuleto di Salomone, l'Elmo di Mercurio, la Croce (Ankh), il Pugnale di Melchiorre e il disco di Ouroboros. Al di là della porta c'è la casa di Dahlia. Assisterete a un'altra sequenza animata in cui Dahlia combatte con una giovane Alessa.
Al termine di questa scena, dirigetevi giù per le scale.

▲ Quando avrete i cinque oggetti, entrate nella Stanza dei Bambini e posizionateli sulla porta. Questo è l'ultimo passaggio prima del nemico finale.

lo scontro finale

Eccovi finalmente alla fine di questo folle gioco. Vi trovate in una grande stanza con Dahlia, Alessa e un corpo sanguinante su una sedia a rotelle. C'è anche Cybil che tenta di sparare a Dahlia. A questo punto l'anziana donna vi dice che la vostra bambina deve morire affinché possa nascere il demone. Scoprirete anche che vostra figlia Cheryl è in realtà l'incarnazione dell'anima di Alessa in un corpo più giovane.
Quando Alessa venne sfigurata da sua madre durante un incendio, un incantesimo ha trasportato una parte della sua anima nella neonata di Dahlia. Questa è la bambina che Harry e sua moglie hanno trovato sette anni prima sul ciglio della strada. L' Alessa originale è stata mantenuta in vita per tutto questo tempo, mentre il demone continuava a tormentare il suo corpo e la sua anima. Poi siete arrivati voi a sconvolgere i piani di Dahlia e degli altri adepti dell'antico culto.

▲ Ecco tutti i protagonisti della storia pronti ad affrontarsi in un epico scontro finale.

▲ Il demone alato vi attaccherà lanciandovi dei fulmini. Controllate regolarmente il vostro stato di salute e continuate a spararagli con la pistola o con il fucile a pompa finché non muore.

Improvvisamente irrompe il dr. Kaufman che spara a Dahlia. Sembra proprio che la vecchia strega stesse usando il dottore per produrre la droga Aglaophogis (il cui scopo è forse quello di proteggere la gente dai parassiti demoniaci). Nel frattempo Alessa seduta sulla sedia a rotelle e Cheryl accanto a lei iniziano a trasformarsi nel demone invocato da Dahlia. Il dottore estrae il flacone di droga e lo lancia ad Alessa/Cheryl, causando la separazione tra il demone e la ragazza. Dopo qualche istante compare un enorme mostro alato che lancia elettricità per tutta la stanza e incenerisce subito Dahlia.
Lo scontro finale non è molto difficile da superare. È sufficiente sparare continuamente con il fucile da caccia e la pistola. Il demone contrattacca lanciandovi dei fulmini. Queste scariche non vi portano via molta energia e le pozioni che avete dovrebbero bastarvi per riuscire a sopravvivere fino alla fine. Camminate semplicemente avanti e indietro continuando a sparare. Dopo 30/40 proiettili, il male sarà sconfitto per sempre.

▲ Dopo la distruzione del demone, Alessa vi affiderà un neonato con cui riprendere a vivere. Dal soffitto cadranno delle fiamme che bruceranno Alessa, mentre voi e Cybil scappate verso la luce.

Quando lo avrete eliminato, il demone scomparirà e al suo posto ci sarà Alessa sdraiata. Vi consegnerà un bambino e vi mostrerà la luce verso cui vi incamminerete con Cybil. Il dr. Kaufman cercherà di fare altrettanto ma verrà trascinato sotto terra niente meno che da Lisa Garland. Dal cielo cadranno delle fiamme che incendieranno Alessa mentre voi, Cybil e il bambino scappate e vi mettete in salvo. Dopo i titoli di coda, un filmato mostrerà voi e Cybil in contemplazione del neonato, una scena molto simile a quella della sigla iniziale.

I SEGRETI DI SILENT HILL

▲ Dopo i titoli di coda comparirà la schermata Game Results che contiene tutte le statistiche relative alla vostra avventura.

Ok, siete riusciti a finire *Silent Hill*, ma non pensate di aver scoperto già tutti i segreti di questo gioco. Non solo dovete vedere i quattro finali possibili (più il quinto supersegreto!), ma ci sono anche un paio di armi bonus che potrete ottenere la seconda volta che giocate. Dopo il filmato finale e quello delle "papere", verrà visualizzata una schermata che mostra le statistiche relative alla vostra prestazione. Qui potrete scoprire quanti chilometri avete percorso, il numero di oggetti che avete trovato e otterrete una valutazione finale. Sullo sfondo saranno visibili i nuovi oggetti che potrete raccogliere quando ricomincerete il gioco. Non scordatevi di salvare i vostri risultati su memory card e poi iniziate una nuova partita. I successivi salvataggi saranno di colore oro e saranno intitolati Next Fear.

I Quattro Finali

Alla fine del gioco vengono attribuiti quattro giudizi differenti, da "bad" a "good". Il giudizio dipende esclusivamente da ciò che accade in due punti di svolta della storia. La nostra guida porta al risultato migliore perché abbiamo fatto le scelte giuste in entrambi i casi. Il primo di questi punti è il terzo incontro con il Dr. Kaufman quando trovate il flacone di liquido rosso nel serbatoio della moto. La seconda svolta dipende dalla sorte di Cybil durante il combattimento alla giostra.
Se non avete mai trovato il flacone di liquido rosso nel serbatoio e se uccidete Cybil otterrete il punteggio peggiore e lo scontro finale sarà completamente diverso.
Se incontrate il Dr. Kaufman per la terza volta, ma uccidete Cybil, otterrete il penultimo punteggio.
Se non incontrate mai il Dr. Kaufman, ma salvate Cybil, lei comparirà durante lo scontro finale con Alessa e Cheryl e voi otterrete il secondo miglior punteggio.

▲ Il finale con gli alieni ci ricorda le sequenze conclusive dei vecchi giochi per Amiga. La colonna sonora è assolutamente da non perdere.

X-Files

Non bastavano demoni-scimmia e creature alate. Parassiti infernali, droghe sintetiche e culti esoterici non erano abbastanza. Alla Konami hanno deciso di farci impazzire con un quinto finale del gioco che introduce addirittura gli extraterrestri. Per riuscire a incontrare gli omini dello spazio dovete seguire attentamente le nostre indicazioni e se farete tutto come si deve otterrete anche una nuova arma letale chiamata Hyper Blaster. Per prima cosa dovete trovare la Channeling Stone, che è uno degli oggetti segreti che potete prendere quando ricominciate il gioco dopo averlo finito la prima volta. Per trovarla dovete esplorare il Convenience Store nella modalità Next Fear (dopo aver ottenuto il finale Good+). Se userete la misteriosa pietra in alcune aree precise del gioco noterete alcuni strani bagliori in cielo. In pratica la Channelling Stone funziona come un radiofaro e guida degli alieni sulla Terra. Loro per ringraziarvi...vi rapiranno! Dopo una simpatica schermata con i titoli di coda in stile "Guerre Stellari" potrete salvare la partita su un nuovo blocco e quando ricomincerete avrete a disposizione la micidiale pistola spaziale (dotata di munizioni infinite!).
Ecco la lista dei luoghi dove usare la pietra:
Old Silent Hill: Sul tetto della scuola "alternativa"
Alternate Central Silent Hill: Nella zona fuori dall'Ospedale, subito prima di affrontare la tarma gigante.
Alternate Resort Area: Sul ponte della nave
Alternate Resort Area: Sul tetto del faro, dopo la sparizione di Alessa
Opzioni Segrete:
Nella schermata delle opzioni premete L1 + L2 + R1 + R2 per fare apparire uno schermo segreto che vi consentirà di cambiare alcuni controlli, il colore del sangue, la gestione delle armi e del puntamento automatico. Molto interessante...

Armi e Oggetti Nascosti

Nella seconda partita potrete usare due nuove armi ispirate a film dell'orrore di serie B. Per poterle prendere dovete prima recuperare la tanica di benzina nel garage del distributore accanto alla chiesa. Per questo motivo, non potrete usarli prima di aver finito la sezione ambientata nella Scuola Elementare.
Dopo aver preso la benzina, troverete la Motosega (Chainsaw) nel negozio di Bloch Street e il trapano (Drill) che è nascosto al primo piano della Torre Drawbridge. Sono entrambe armi letali e vi faranno risparmiare tonnellate di munizioni.

Inoltre (grazie a Stefano Mancini), abbiamo scoperto che è possibile usare anche una Katana. Quando giocate per la seconda volta, prendete la chiave nascosta dentro la cuccia del cane ed entrate nella casa. Come ricorderete, una delle camere di questo luogo era chiusa a chiave. Questa volta la porta sarà sbloccata e voi potrete esplorare una stanza segreta piena di oggetti giapponesi.
Per scoprire i segreti della Channeling Stone andate subito a leggere la sezione X-Files di questa guida.

▲ Quando usate il trapano non potrete camminare. Lasciate che siano i demoni a venirvi incontro. Purtroppo quest'arma non è molto efficace se vi trovate di fronte a più mostri. Sarete anche in grado di mirare verso l'alto o verso il basso per colpire uccelli e scarafaggi.

▲ Con un colpo di motosega vi potrete liberare rapidamente di quegli odiosi demoni scimmia.

▲ La Channeling Stone è uno degli oggetti più misteriosi del gioco. Se volete scoprire quali sono i suoi poteri, correte alla sezione X-Files.

NUOVA APERTURA

Videogiochi EssE Distribuzione.

"Ai Signori Rivenditori, Richiedete il *Listino e il Catalogo a Colori*".

DVD Video L. 49.900

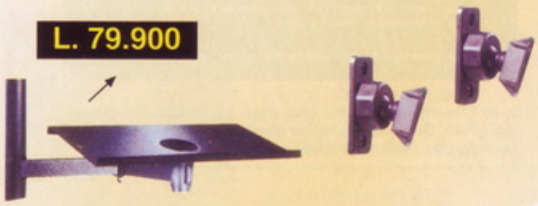
Magliette L. 20.000

Dreamcast™

L. 599.000

L. 79.900

Murales



L. 45.000

L. 49.900

Tel. 08/17.76.88.00

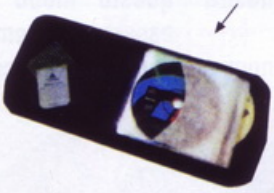
Accessori Play Station

L. 99.900

L. 9.900

L. 35.000

L. 35.000



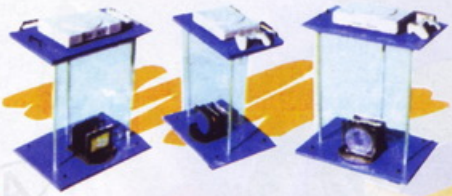
L. 29.900

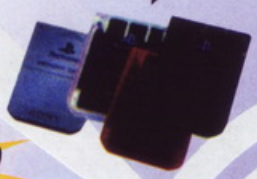
L. 75.000

L. 49.900

L. 69.900

L. 25.000



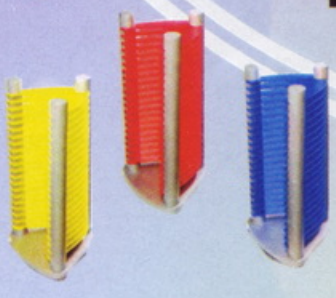


NINTENDO 64

GadGet *L. 69.900*

Porta CD

L. 6000



Videogiochi

Fax. 08/17.76.87.41

Grafica RC Tel. 081/752.03.21

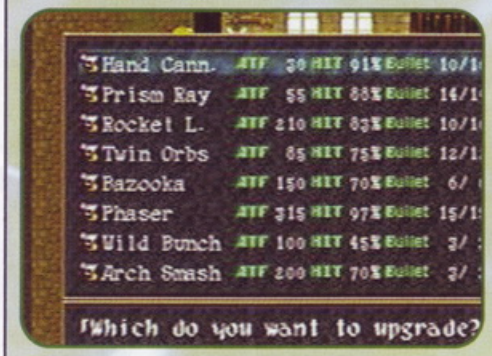
Wild Arms

la guida completa - terza parte

Ed eccoci nuovamente qui per la terza e ultima parte di *Wild Arms*. Con questi ultimi consigli sarete finalmente in grado di liberare Filgaia dai terribili demoni. Ma ora non perdiamo altro tempo e ricominciamo la nostra avventura.
NOTA: Vi ricordiamo che le abbreviazioni utilizzate per i nomi di alcuni oggetti sono le stesse che vengono usate nel corso del gioco. In questo modo dovrebbe essere più semplice riuscire a identificarli.

Cadav. dei Gem. (Ovest di Corte Seim)

- Fate esplodere il muro con la crepa. Aprite lo scrigno e acquisirete una mossa, Nova Cosmica.
- Scendete le scale ed entrate nella porta a destra.
- Rompete il muro vicino alla porta e andate a prelevare il cristallo dal petto della statua (per segnare il fuoco usate il Vaso).
- Entrate nella porta di destra e rompete il muro a sinistra, in questo modo potrete andare a recuperare un altro gioiello.
- Scendete le scale al centro e usate un gioiello sulla statua che blocca la porta della stanza di destra (rompete il muro per entrare). Prendete la ARM: "Phaser" e poi uscite.
- Entrate nella stanza in basso. Incastonate l'altro gioiello nella statua e le sbarre si apriranno. Usate Hanpan sullo scrigno.
- Fate esplodere il muro dietro allo scrigno e usate un gioiello sulla statua che trovate nella stanza. Prendete altri due gioielli nella nuova area e tornate indietro ricordandovi di riprendere il gioiello dalla statua. (Ora dovreste possedere 3 gioielli).
- Inserite i gioielli sulle due statue e, dopo essere caduti, aprite lo scrigno che contiene il P. Guanto.
- Usate il P. Guanto sulle due statue. In questo modo potrete far cadere i due scrigni (usate Hanpan per aprirli).
- Andate nella stanza col pilastro viola e usate nuovamente il P. Guanto sul pilastro. Lanciate il Rampino per raggiungere l'altra piattaforma e sfruttate il vostro amico Hanpan per aprire gli scrigni.
- Dopo aver recuperato il Cerch. d. Gem. sarete pronti ad affrontare il Drago Mech.
- Tornate ad Adlehyde ed entrate nel castello per consegnare il Cerch. d. Gem. a Emma.



▲ Se volete sconfiggere i nemici finali ricordatevi di potenziare la vostra arma.

Adlehyde

- Quando sarete in città, dirigetevi verso il negozio che vende oggetti. Usate il Lasciapassare sulla libreria per entrare nel Mercato Nero!
- Comprate tutto quello che ritenete utile e tornate alla vecchia e onesta Filgaia.

Cimitero Navale

- Raggiungete la spiaggia e raccogliete il secondo Cerc. d. Gem. Tornate ad Adlehyde e consegnatelo a Emma.
- La nuova Protoala vi permetterà di viaggiare in qualsiasi zona della mappa.

Pandemonio

- Andate a Sud-Est di Corte Seim per raggiungere un'isola circondata da montagne.
- Entrate e raggiungete il diamante blu incastonato sul muro di un balconcino. Azionatelo e aprirete la porta.
- Esplorate attentamente la zona finché non incontrate Alhazad, Harken e Turask.
- Finita la battaglia, il vostro gruppo verrà imprigionato. A questo punto prenderete il controllo di Hanpan e dovrete raggiungere la stanza in alto a destra per tirare una leva. Non dimenticatevi che lo scoiattolo è in grado di passare attraverso i buchi nelle pareti.
- Quando avrete liberato i vostri compagni, prendete il controllo di Cecilia e dirigetevi verso il diamante sul muro. Attivatelo finché non diventa di colore blu.
- Prendete Jack e andate a premere il pulsante rosso.
- Ora selezionate nuovamente Cecila e attivate il pulsante blu per farlo diventare rosso.
- Spostatevi su Rudy e fategli oltrepassare il recinto viola che si è appena abbassato.
- Fate uscire Cecilia dalla stanza.
- Prendete Jack e fategli azionare il diamante della stanza in basso finché non diventa blu.
- Ora selezionate nuovamente Cecilia e passate sul pulsante rosso; poi dirigetevi ad attivare il diamante blu nella stanza successiva.
- Prendete il controllo di Jack e fategli azionare il diamante in modo da farlo diventare rosso.
- Prendete Rudy e portatelo di fronte alla porta chiusa a sinistra.
- Premete nuovamente il pulsante con Jack.
- Entrate nella stanza con Rudy e raggiungete il pulsante blu vicino a quello dove vi sta attendendo Cecilia.
- Per finire, spostate Jack sopra il terzo e ultimo pulsante e il gruppo sarà finalmente riunito.
- Proseguite verso le scale in basso e fate esplodere il muro con le crepe in modo da raggiungere tre scrigni.
- Tornate indietro nella strada percorsa da Rudy ed entrate nella stanza in alto.
- Sconfiggete il terribile Profeta Demone usando il Saint.
- Entrate nella stanza con due pulsanti. Posizionatevi su uno di essi e usate Hanpan per raggiungere l'altro.
- Tornate ai piani superiori e proseguite dritti finché non trovate la strada sbarrata da Shazam. Per sconfiggerlo potrete usare la magia Saint.
- Finita la battaglia proseguite finché non arrivate nella sala col diamante gigante.

Ritorno ad Adlehyde

- Andate nella terza casa a sinistra e consegnate lo Strum. Segr. a Tom.
- Raggiungete la statua di Zeldukes per ottenere la Runa Cast.

▲ Sembra che dietro alla libreria si nasconda un passaggio segreto. Jack non si lascerà certamente sfuggire questa ghiotta occasione...

▲ All'inizio della storia Cecilia non conosce ancora il suo potenziale, ma alla fine dell'avventura diventa una maga provetta!

- Dirigetevi alla casa del ragazzino col cappello rosso e fate una donazione di 50.000 Gella.
- Andate a parlare con Drake nella casa in alto a destra e finalmente rientrerete in possesso della Sweet Candy.

Missioni Facoltative

Mare interno

- Prendete la nave e andate a sud di Adlehyde per combattere contro il Leviathan.
- Quando vi sarete liberati di questo mostro verrete ricompensati col Pret-a-Porter.

Deserto: Angolo estremo Sud-est

- Prendete la Protoala e volate nell'angolo a Sud-Est della mappa.
- Camminate finché non verrete attaccati da Barbados (per sconfiggerlo non usate Hi-Break e Rainbow).
- Finita la battaglia riceverete l'Oscu. Dist.

Altare Antico

- Raggiungete la valle a Ovest della Culla Gig. per entrare nell'Altare Antico. Esplorate bene la zona e riceverete la Runa Spa.

Castello Arctica

- Andate a Nord-Ovest della Fotosfera.
- Dopo aver aperto tutti gli scrigni, salite le scale sulla destra.
- Aprite la porta usando il Duplicatore e proseguite verso nord.
- Aprite lo scrigno sulla terrazza ghiacciata e riceverete il Gpr. Selvaggio.

▲ Le teste volanti di questa immagine ci ricordano i Moai dell'isola di Pasqua...

- Entrate nella stanza a destra e usate il Duplicatore.
- Dirigetevi verso la stanza centrale e poi salite in quella di destra. Fate esaminare il trono del Re a Jack. In questo modo otterrete la mossa rapida Vuo. e il Ferino Nero.
- Tornate nel salone e scendete le scale a sinistra. Non dimenticate di salvare i vostri progressi perché vi aspetta una dura battaglia.
- Finito il combattimento con Lady Harken avrete la Runa Corag.
- Andate a sinistra per prendere il Boom Getter e poi a destra per uscire.

Missioni Facoltative

Tempio dell'illusione

- Tornate ad Adlehyde e fate un'offerta di 100.000 Gella al ragazzo col cappello rosso.
- Andate al Villaggio di Baskar e parlate col capo Baskar.
- Tornate ad Adlehyde, entrate nel Pub e parlate col nuovo ragazzo biondo. Riceverete in regalo lo Scacciatore.
- Uscite e dirigetevi verso il cerchio di pietre a nord di Baskar. Usate lo Scacciatore sulle rocce seguendo quest'ordine: roccia a Nord-Ovest, Sud-Ovest, Sud-Est, Nord-Est, Ovest, Sud, Est e infine Nord. In questo modo avrete accesso al Tempio dell'Illusione. Entrate e recuperate la Runa Tempo.
- Uscite e andate al Pub di Milama per parlare con Elmina.

Villaggio di Baskar

- Salite sulla piramide a nord del villaggio e apparirà Zeffiro.
- Dopo aver ricevuto la Runa Sper., andate a parlare col capo Baskar e poi andatevene.

Ka Dingel

- Quando uscirete dal Castello Arctica, una strana torre apparirà nella zona sud della mappa. Quella è la vostra prossima destinazione. Usate la Protoala per raggiungerla e chiamate il Golem per entrare.
- Affrontate per l'ultima volta Boomer poi varcate la porta a sinistra e aprite tutti gli scrigni.
- Salite le scale ed entrate nella porta a sinistra.
- Dirigetevi verso Nord-Est e fate esplodere il muro per raggiungere una stanza con un pulsante.
- Tornate indietro e aprite la porta in basso. Aprite tutti gli scrigni che incontrate e continuate a camminare finché non arriverete nuovamente nella stanza di destra della sala principale.
- Salite le scale a destra ed entrate nella stanza a nord del corridoio illuminato dai raggi di luce. Proseguite e premete l'altro pulsante che farà comparire una statua al piano inferiore.
- Tornate nel corridoio e aprite la porta in basso.
- Raggiungete la stanza dove è comparsa la statua e spostatela sopra il quadrato nero.
- Tornando indietro, entrate nella porta centrale e aprite i due scrigni. Poi proseguite verso Sud.
- Nella prossima sala ci sono due entrate e due scalinate. Salite le scale a sinistra e fate cadere la statua dentro la fossa.
- Entrate nella stanza a sinistra e spostate la statua nell'angolo a sinistra. Varcate la porta che si sarà aperta e premete solo i primi due pulsanti (a partire

▲ Uno dei nemici più importanti del gioco. Ecco Diablo, uno dei Golem...

da sinistra). Poi buttatevi di sotto e azionate la leva di sinistra.
- Entrate nella porta e salite le scale.
- Dirigetevi verso la stanza illuminata e aprite uno scrigno, poi proseguite verso sinistra.
- Usate una Bomba sulla sfera viola per aprire la porta.
- Usate nuovamente le Bombe sulle altre due sfere.
- Nella stanza con le otto leve, azionatele tutte partendo dal basso verso l'alto.
- Sconfiggete Alhazad e riceverete il Doppio Attacco.
- Andate avanti e accendete il trampolino dimensionale.

Malduke - Sezione 1 & 11 - Area del Traffico

- Andate a distruggere i sistemi d'allarme in basso ed entrate nella porta a destra, passate attraverso il tubo e recuperate il Frantumatore ARM (Arch Smash).
- Tornate indietro ed entrate a sinistra. Usate il P. Guanto sul pilastro viola e poi aggrappatevi col Rampino.
- Esplorate la zona finché non trovate la leva che attiva i sistemi di sicurezza.
- Tornate nella stanza del tubo e proseguite a sinistra.
- Azionate la leva ed entrate nella porta che si sarà aperta per prendere lo strumento Chitarra.
- Entrate nella stanza in basso e raggiungete il tubo alla sinistra delle 6 croci esplosive sul pavimento.

▲ Il tizio con la palla ferrata è Belselk, uno dei nemici più fastidiosi.

▲ Questa è una delle prime immagini della nostra avventura. Quando arriviamo alla fine di un gioco diventiamo sempre un po' malinconici...

- Percorretelo e azionate la 2^ leva per avere accesso alla stanza inferiore.
N.B.: Usate Hanpan per far esplodere le croci sul pavimento.
- Percorrete la prossima serie di tubature per recuperare qualche oggetto. Esaminate la statua nella stanza in basso a destra e acquisirete la mossa rapida Carta Jolly.
- Aprite la porta a Nord e continuate a esplorare la zona.
- Per non cadere dal ponte dovrete correre e poi lanciare il Rampino sul pilastro.
- Entrate nella stanza a destra e troverete due leve. Azionate solo quella di destra e dirigetevi a Nord per farvi teletrasportare.

Malduke - Sezione 21 - Area Statua

- Esplorate le stanze finché non trovate una pietra che vi impedisce di raggiungere una scala. Apritevi il passaggio usando le Bombe.
- Raggiungete la stanza con il pulsante a forma di rombo blu e premetelo per farlo diventare rosso.
- Andate poi nella sala con le due statue unite e distruggete la pietra sotto la scala di destra.
- Scendete le scale di sinistra per raggiungere una stanza con un pulsante. Premetelo per spostare una delle due statue.
- Tornate al diamante rosso e premetelo nuovamente per farlo ridiventare blu.
- Tornate nella sala con le due statue e premete il secondo pulsante raggiungibile tramite la scalinata di destra.
- Premete nuovamente il pulsante blu per farlo diventare rosso.
- Entrate nella stanza davanti alle due statue e aprite lo scrigno blu contenente il Brac.
- Dirigetevi verso la stanza a Nord-Est e aprite i tre scrigni.
- Premete ancora una volta il pulsante in modo da farlo diventare blu.
- Continuate a camminare verso Nord finché non arrivate in un'area con una lapide. Esaminate il muro sotto la lapide per scoprire un passaggio segreto. Entrateci e dirigetevi verso la porta in alto.
- Spegnete il fuoco usando il Vaso di Cecilia e usate la Chitarra sopra le ceneri del fuoco.
- A questo punto affronterete il terribile Lucifero.
- Quando lo avrete sconfitto riceverete in premio il Jade Wilder.
- Tornate al teletrasportatore e azionate solamente la leva di sinistra.

Malduke - Sezione 31 - Area Residenziale

- Dirigetevi a Nord verso il cimitero ed esaminate la lapide per trovare Ali.

Malduke - Sezione 41 - Area della Grotta

- In questa area ci sono molte stanze. Esploratele tutte per trovare i 6 scrigni nascosti contenenti un Occhio ciascuno. Prendete solamente il secondo a partire da destra, poiché è l'unico reale.
N.B.: Se per caso prendete un Occhio sbagliato, potrete riporlo nello scrigno da cui lo avete preso per poi prenderne un altro.
- Arrivate nella stanza in cui ci sono due porte sui lati e una più in basso. Fate esplodere le rocce in alto che nascondono la figura di un Occhio. Questo oggetto vi permette di sapere se l'Occhio preso dallo scrigno è quello vero. Se avvicinandovi emetterà una luce blu allora significa che avete l'Occhio giusto.
- Entrate nella stanza al centro, spegnete il fuoco e usate la Chitarra per evocare il prossimo mostro.
- Sconfiggete Sado e riceverete la "Mag. Corag."

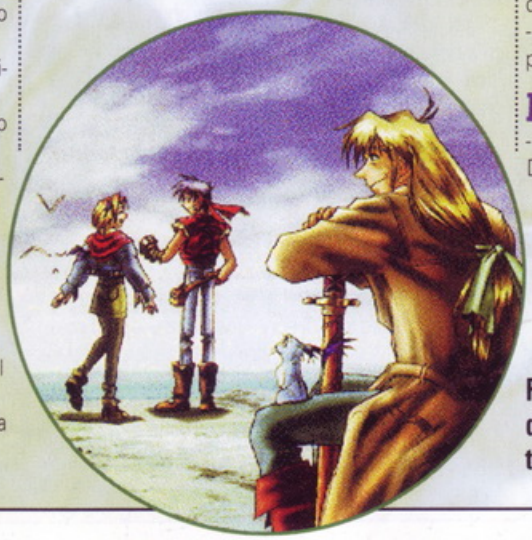
Malduke - Ritorno alla Sezione 11

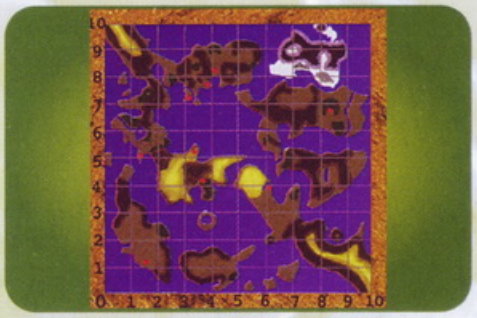
- Tornate nella stanza con le due leve e il punto di salvataggio. Aprite la porta di sinistra e posizionate Ali, Brac. e l'Occhio sopra i rispettivi altari. In questo modo si aprirà la porta.
- Sconfiggete Berial ed entrate nella stanza centrale. Esaminate la porta chiusa per entrare.
Per riuscire a terminare il gioco completamente, dovete entrare nella porta a destra per attivare il Trampolino Dimensionale che vi riporta a Filgaia.

Missioni Facoltative

Vecchia Arena

- Dopo aver azionato il Trampolino Dimensionale, verrete riportati a Ka Dingel. Uscite e raggiungete la Vecchia Arena.
- Utilizzate il pugno di Rudy per rompere la porta blu alle vostre spalle e usate i 5 Duplicatori per recuperare il Bestione.
- Affrontate Angol Moa.





▲ Ecco la mappa del continente di Filgaia. A questo punto dovreste conoscerla molto bene.

Santo Centour

- Uscite dalla Vecchia Arena e dirigetevi verso Santo Centour. Parlate con la ragazza nella casa a Sud-Ovest.
- Uscite dal villaggio per incontrare Zed.
- Sconfiggete Mostro Zed e riceverete il Port. di Rov.

L'Abisso

- Raggiungete la Piramide Elw a Nord-Ovest di Milama.
- Usate i Teletrasportatori finché sarete catapultati nell'Abisso.
- Andate davanti alle 5 leve e azionate la prima, la seconda e la quarta (considerando quella più a sinistra rispetto alla numero 1).
- Entrate nella stanza in basso e spostate le statue laterali verso il basso e quella centrale verso destra (o verso sinistra).
- Proseguite a sinistra e usate il Duplicatore davanti alla porta magica.
- Dopo aver superato il corridoio con le statue, proseguite verso destra e aprite i tre scrigni.
- Ora gettatevi dalla via di sinistra e spostate nuovamente le statue della stanza seguente.
- Quando arrivate nell'area con la fossa, andate a leggere l'insegna a sinistra e poi entrate nel passaggio segreto sulla parete opposta.
- Superando le stanze ricordatevi di NON accendere le lanterne.
- Uscite e camminate verso destra. Cercate di trovare lo scrigno in basso contenente l'Amuleto.
- Usate il Rampino per superare le piattaforme.
- Entrate nella stanza in alto a destra e suonate la Chitarra sopra il cerchio disegnato sul pavimento.
-BOSS: Raguragula. L'unico modo per riuscire a uccidere questo potentissimo nemico è equipaggiare i vostri personaggi con i Pupazzi Capra. Questi buffi oggetti sono in grado di proteggervi dalla devastante Bomba Vulc. che uccide tutti i membri del party. Ogni volta che subite questo attacco dovrete riequipaggiarvi di Pupazzi Capra.
- Dopo il faticosissimo combattimento sarete ricompensati con la Stel. Scerif.

Malduke Controllo Centrale

- Tornate a Ka Dingel, usate nuovamente il Trampolino Dimensionale e raggiungete la porta centrale a Malduk - Sezione 11.
- Preparatevi per l'ultima sfida contro Zeikfried e Motherfried.
- Appena avrete sconfitto i due nemici, andate nella stanza a destra e attivate il Trampolino Dimensionale per incontrare l'ultimo mostro, Zeik Tuvai.

Finalmente Filgaia è stata liberata dai demoni. Non vi resta che godervi la meritatissima scena finale!!!

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

SOLO PER VERI OTAKU!

Nel CD-Rom allegato:
Filmati
Colonne Sonore
Interviste
Reportage
e tanto altro ancora!

DA MAGGIO IN TUTTE LE EDICOLE

IL GIAPPONE NON E' MAI STATO COSi' VICINO!

Versailles 1685: Complotto alla Corte del Re Sole

la soluzione completa

L'avevamo annunciato qualche numero fa, poi imprevedibili ostacoli redazionali (...è sempre colpa di Luca Carta! ndr) ci hanno impedito di pubblicare la soluzione di questo strano gioco della Cryo. Dopo le doverose scuse per il disguido, i redattori di PSM hanno indossato le parruccone cotonate e si sono avventurati per i corridoi del palazzo reale. Ecco un dettagliato resoconto che vi aiuterà a risolvere i misteri di *Versailles*.

Atto 1: Il risveglio del Re

Uscite dalla camera del Re e vi ritroverete nell'anticamera di Bassano. Esaminate attentamente i vasi sul caminetto finché non troverete la chiave n°1.
Parlate con Lebrun e offritevi di cercare i suoi schizzi. Recatevi al guardaroba e spostate la tenda per fare entrare un po' di luce. Aprite il guardaroba e prendete le forbici che si trovano nel cassetto dell'armadio di sinistra. Nel guardaroba di destra troverete invece il Libello delle Arti. Prendetelo e andate nella piccola camera da letto. Usate le forbici sullo scrigno e prendete ciò che trovate all'interno. Usate il Documento sulla candela (state attenti a non usare il libello!!!) per riuscire a leggere la prima favola (Il lupo e la statua). Tornate nella camera del Re e parlate con l'usciere che vi consentirà di entrare nella stanza successiva.
Parlate con Bontemps nella camera da letto del Re per farvi consegnare un messaggio.

▲ La Camera del Re. Non vi sembra che sia tutto troppo buio?

▲ Gli scenari di questo gioco sono davvero molto curati.

Atto 2: Dal risveglio al Consiglio

Dirigetevi all'entrata della camera da letto della Marchesa de Maintenon e parlate con l'usciere. Consegnategli il messaggio appena datovi da Bontemps e mostrategli il Libello sulle arti. In cambio riceverete il Libello sulla discendenza reale. Tornate a parlare con Bontemps e lui vi manderà dalla Marchesa de Maintenon. Parlate ancora una volta con l'usciere della Marchesa e riferite il messaggio.
Recatevi ancora una volta da Bontemps e mostrategli il Libello sulla discendenza reale e il documento modificato. Entrate e uscite da questa stanza per liberarvi di Bontemps. Esaminate l'armadio che si trova alla sinistra del letto e troverete la chiave e la candela. Usate la chiave appena ottenuta per aprire uno degli armadietti nell'anticamera di Bassano e prendete la cartella dei disegni all'interno. Andate nel salone del Re per incontrare il Monsignore. Mostrategli gli schizzi, poi recatevi nel salone della Guerra e fate la stessa cosa con Le Brun.
Mettete il disegno falso trovato da Le Brun sul piccolo tavolo accanto, prendete il pennello e intingetelo nella vernice dorata, poi passatelo sugli schizzi per rivelare la seconda favola (La Chioccia e i Pulcini). Parlate con Bontemps che vi aspetta fuori dal Salone della Guerra e dategli gli schizzi.

▲ Il Salone degli Specchi. Qui troverete molti indizi utili per risolvere i misteri di corte.

Atto 3: Dal Consiglio alla Messa

Nel Salone dell'abbondanza parlate con la guardia svizzera che si trova all'ingresso della Stanza delle Meraviglie. Dirigetevi al Salone della Guerra e prendete il carboncino e la carta. Entrate nel Salone di Apollo e cliccate sulla piccola porta nascosta che si trova nell'angolo a sinistra rispetto al caminetto. Andate nel Salone di Diana e prendete la stecca da biliardo. Parlate alla guardia svizzera che incontrate ai piedi della Scalinata degli Ambasciatori per ottenere la chiave della piccola porta segreta. Aprite questa porta e andate verso la Tribuna dei musici. Esaminate lo spartito che si trova sul leggio e prendete la partitura. Consegnatela a Lully e fate quello che vi dice. Mentre cercate Racine prendete la piccola chiave 2 che si trova nell'armadietto nel Salone di Marte. Troverete Racine sulla Scalinata degli Ambasciatori. Parlategli e poi tornate da Lully. A questo punto il compositore vi dirà che ha bisogno di più tempo e vi affiderà un'altra commissione simile alla precedente. Portatela a termine e tornate da lui per ottenere la partitura finalmente decodificata (Il Gatto e il Topo).
Andate nel Cortile Reale e date lo spartito a Bontemps. Tornate a parlare con la guardia svizzera all'ingresso della Stanza delle Meraviglie e chiedetele di poter entrare. Vi verrà richiesto un permesso scritto da Bontemps. Tornate indietro e chiedete l'autorizzazione per entrare nella Stanza delle Meraviglie (o Gabinetto delle Curiosità). Mostrate alla guardia l'autorizzazione appena ottenuta e, una volta dentro, cliccate sul cassetto. Usate il foglio di carta sulle medaglie e poi il carboncino sul foglio. In questo modo otterrete la riproduzione delle medaglie.
Mostratele al Monsignore nel Salone di Diana e poi al Marchese de Croissy nel Salone di

▲ Questi tizi sembrano molto spaventati. Non avranno per caso visto Luca Carta appena uscito dal parrucchiere?

Apollo. Non vi resta altro che andare a parlare con la seconda guardia svizzera nel Salone dell'Abbondanza.

Atto 4: Pranzo

Parlate con l'usciere e chiedetegli di chiamare Bontemps. Lui vi dirà di tornare dopo un quarto d'ora. Recatevi alla Scalinata della Regina e prendete il cibo per il Marchese de Croissy dal domestico. Andate nell'ufficio del Marchese nell'ala dei ministri. Dategli il cibo e appena esce esaminate la scrivania. Prendete la penna d'oca e usatela sull'epigrafe. Per risolvere questo enigma dovrete cliccare sulle lettere seguendo l'ordine indicato dal Libello sulla discendenza reale. Otterrete così il titolo di un'altra fiaba (Le Anatre e il Cane). Prendete il Libello D (sul governo) che troverete sulla libreria a destra della scrivania.

Andate alla Stanza delle Guardie e mostrate a Bontemps l'epigrafe e il Libello D. Dirigetevi all'ufficio di Louvois che si trova di fronte a quello di Croissy. Prendete l'appunto dal cassetto della scrivania e il telescopio. Esaminate la cassaforte che si trova sulla parte bassa della parete di sinistra. Tornate a parlare con Bontemps e poi ascoltate la conversazione tra il Principe de Conde e il duca di Duras per ottenere la prima data (1643). Andate alla Galleria degli specchi e usate il telescopio due volte sulla parte attiva del soffitto per conoscere le altre due date (1674 e 1668).

Le tre date costituiscono la combinazione della cassaforte. Prendete i progetti di Vauban e lasciateli sulla scrivania di Croissy. Le due mappe sovrapposte vi daranno il titolo di un'altra favola (Il Gufo e gli Uccelli). Mentre tornate da Bontemps incontrerete la Marchesa de Maintenon che vi darà il Libello E (sulla religione). Recatevi da Bontemps e consegnateglielo.

Atto 5: Il Re al lavoro

Andate nella sacrestia che si trova nel vestibolo destro della Cappella. Esaminate i cassetti per trovare l'incisione e la piccola chiave 3. Prendete anche la corda che si trova sul pavimento.

Mentre tornate da Bontemps guardate i piani sul tavolo da biliardo nel Salone di Diana. Dirigetevi poi nel Salone di Venere per parlare con Bontemps. Andate alla sacrestia e parlate con Padre La Chaize. Mostrategli il Libello E, poi andate a trovare il Cardinale de Bouillon che si trova nel Salone di Marte. Fate vedere anche a lui il Libello E. Tornate da La Chaize e mostrategli l'incisione e il Libello E. A questo punto dirigetevi nuovamente da Bontemps e mostrategli il Libello E. In questo modo otterrete una nuova favola: "Il Dragone e la Lumaca". Andate al Salone della Guerra e usate la corda sulla tenda. Prendete la scaletta e mettetela contro l'impalcatura. Salite per esaminare il documento nel lampadario.

Parlate con Bontemps per ottenere le chiavi della soffitta. Ritornate alla porta nascosta del Salone di Apollo, salite per la scala a chiocciola e usate la chiave appena ottenuta. All'interno della soffitta dovrete attivare il meccanismo che farà cadere il lampadario. Non dimenticatevi di prendere il memorandum. Tornate da Bontemps, parlate con lui e consegnategli il memorandum.

Atto 6: La passeggiata

Prendete il piccolo rastrello che si trova a terra vicino a uno degli alberi di arance. Dirigetevi alla Farmacia e prendete la medicina. Subito dopo andate a parlare con Le Notre.

La vostra prossima destinazione è il labirinto del giardino. Qui dovrete trovare il Duca di Maine che si trova nella serra posta all'interno del labirinto. Parlate con lui e dategli la medicina. Prendete la mappa del labirinto dalla panchina e la lista delle favole che Bontemps vi ha consegnato.

Arrivati a questo punto dovreste leggere le fiabe sparse per il labirinto facendo riferimento alle indicazioni sul memorandum per ottenere una frase fondamentale per finire il gioco. Visto che noi di PSM vi vogliamo bene, abbiamo deciso di risparmiarvi ore e ore di insano vagabondaggio fra le siepi sagomate del labirinto e di rivelarvi la frase finale ("Ai sovrani non è dato raggiungere la perfezione"). Non perdete tempo e tornate indietro. Vicino all'ingresso troverete Bontemps. Parlategli e passarete al settimo e ultimo atto.

Attenzione! Avete solo cinque minuti per completare il settimo atto, quindi vi consigliamo di salvare i vostri progressi prima di proseguire.

Atto 7: Dalla cena al riposo

Prendete lo smoccolatoio dal Salone del Re. Recatevi alla Galleria degli specchi e usate il piccolo rastrello su uno dei vasi degli alberi d'arance. In questo modo otterrete finalmente la Chiave 4. Tornate nell'anticamera di Bassano e usate la candela accesa sul caminetto e poi sulla porta. Salite fino alla soffitta per trovare la bomba. Usate lo smoccolatoio per tirarla giù e poi usate le chiavi da 1 a 4 nelle apposite serrature partendo da sinistra. Infine cliccate sulla bomba e digitate la frase "Ai sovrani non è dato raggiungere la perfezione".

Congratulazioni, avete appena salvato il Re Sole. Ora potete finalmente mettere da parte cipria e parrucconi e tornare alla vostra vita di tutti i giorni.

▲ Questo è il cortile della Reggia. L'ala dei ministri si trova alla vostra destra.

SPACCACODICI

la fonte mensile da cui attingere i più nuovi e incredibili trucchi per playstation

Accettatelo - siete degli Spaccacodici. Avete bisogno di tutti i nuovi trucchi e password per PlayStation e li volete ora!! Non preoccupatevi, le nostre fonti sono le migliori. Rimanete in contatto con PSM e le vostre scorte non si esauriranno mai.

GameBreaker '99

Le Prime Uova di Pasqua

Come tutti i giochi delle serie di *GameBreaker* e *GameDay*, anche la versione '99 di *GameBreaker* ha una valanga di "Uova di Pasqua". Questo è solo un assaggio dei codici nascosti in questo gioco. Tenete d'occhio i nostri prossimi numeri di PSM perché appena ne scopriremo altri, li pubblicheremo subito.

Per accedere al menu 'Easter Egg" (Uova di Pasqua) dovete selezionare l'opzione 'Customize' dal menu principale. Una volta entrati nel menu delle Uova di Pasqua potrete inserire uno qualsiasi dei seguenti codici.

Nota: "_" indica uno spazio tra i caratteri; inoltre è importante far attenzione alla differenza tra maiuscole e minuscole. Se un codice viene inserito correttamente, apparirà poi nel box delle Uova di Pasqua.

◄ Arrivate nella schermata delle Uova di Pasqua selezionando 'Customize' nel Menu Principale e scegliendo l'opzione 'Easter Egg' in fondo allo schermo. Inserite uno qualsiasi dei codici elencati e selezionate 'done' quando avete finito. Se tutto è a posto, il nome del codice apparirà nel box in mezzo allo schermo.

Trucchi del Gioco

Effetto	Codice
Tutti gli attributi dei giocatori sono a 99	BEAT_DOWN
Difesa più forte	BOOST
Giocatori migliori	BUILDER
Vincere tutti i Simulation Game	SC
Vedere i Credits	CREDITS
Passaggio Migliorato	Pass_Attack
Corsa Migliorata	Run_Attack
Squadra piccola e veloce contro grande e lenta	David_Goliath
Squadre Uguali	Equals

► Dopo aver inserito il codice che porta tutti gli attributi a 99, andate nel menu 'Athletic Department' e scegliete 'Create Walk-On'. Da lì potrete variare le caratteristiche di ciascun giocatore portandole al massimo. In questo modo creerete una super squadra.

Squadre Bonus

Squadra	Codice
Alabama 89	Ala_89
Alabama 92	Ala_92
Arizona State '96	ASU_96
Colorado 89	Col_89
Florida 95	Fla_95
Florida 96	Fla_96
Florida State '92	FSU_92
Miami 83	Miami_83
Miami 85	Miami_85
Miami 86	Miami_86
Miami 89	Miami_89
Miami 92	Miami_92
Miami 94	Miami_94
Michigan 91	Mich_91
Nebraska 83	Neb_83
Nebraska 91	Neb_91
Nebraska 92	Neb_92
Nebraska 93	Neb_93
Nebraska 95	Neb_95
Nebraska 96	Neb_96
Nebraska 97	Neb_97
Notre Dame '89	ND_89
Notre Dame '90	ND_90
Ohio State '79	OSU_79
Oklahoma 79	Okla_79
Oklahoma 87	Okla_87
Penn State '78	PSU_78
Penn State '82	PSU_82
Penn State 85	PSU_85
Penn State '94	PSU_94
UCLA '88	UCLA_88
USC '88	USC_88

▲ Inserite il codice per sbloccare una delle squadre bonus e la troverete poi disponibile nella schermata per la selezione della squadra.

Resident Evil 2: Dual Shock Edition

Munizioni Infinite

Ora che è stato trovato il codice per le munizioni illimitate, vale la pena di fare una nuova gita a Racoon City. Una volta inserito correttamente, tutte le armi in vostro possesso e quelle che troverete in futuro avranno munizioni illimitate. Questo significa che potrete sbarazzarvi di ogni singolo zombi che vi sbarra la strada. Per attivare questo trucco premete SELECT durante la partita. In questo modo vi ritroverete nel menu Opzioni. Entrate nel 'Key Config.' e tenete premuto R1, mentre premete a ripetizione □ □ □ □ □ □ □ □ □ □. Quando premete l'ultimo tasto, la parola "Manual" al centro dello schermo diventerà rossa. Ora tornate al gioco e vendicatevi di tutti quegli zombi che vi hanno reso difficile la vita.

◄ Se la scritta "Manual" diventerà rossa, allora avrete la certezza che il codice è attivo.

super codice del mese

Ogni mese esce una serie di codici in grado di cambiare completamente la giocabilità di un titolo. Ogni mese riserveremo un posto d'onore a questi trucchi che riescono a farci apprezzare dei titoli che magari pensavamo di non utilizzare più. D'ora in poi non perdete l'appuntamento col Super Codice del Mese per poter fornire una marcia in più ai vostri giochi.

Tiger Woods Golf 99

Esplosione dell'Auto

Questo bel segreto di *Tiger Woods 99* ci è stato fornito da un lettore. Patrizio Villa di Siena ha scoperto che quando siete all'inizio del campo di allenamento potrete colpire l'automobilina che va in giro a raccogliere la pallina. La cosa più simpatica è che se colpite la macchinina per tre volte questa esploderà.

◄ Ci vorrà una certa abilità per colpire per tre volte la macchinina. In fondo è un bersaglio in movimento.

◄ Colpitela per tre volte e blam! L'automobilina esploderà. Grazie a Patrizio per averci mandato questa foto, scattata sul suo televisore!

Twisted Metal 3
Altri Trucchi

Sembra incredibile, ma ogni mese escono dei nuovi codici per questo gioco. Eccovi gli ultimi appena sfornati. Vanno inseriti come password nell'apposita schermata accessibile dal menu principale.

Effetto	Password
Ogni Oggetto è un Power Missile	START, L1, START, L1, START
Energia Infinita	L1, □ X R1, START
Mondo di Ghiaccio	↑ ↑ X X ↑

Il codice "Ogni Oggetto è un Power Missile" trasforma tutti i potenziamenti di un livello in missili superpotenziati. In questo modo non apparirà nessun altro tipo di arma.

Il codice "Mondo Di Ghiaccio" è uno dei trucchi migliori presenti in *Twisted Metal 3*. Dopo averlo inserito, tutti i livelli di gioco diventeranno estremamente scivolosi, come se fossero ricoperti da una lamina di ghiaccio. È davvero divertente, specie nella modalità per due giocatori.

Blasto
Codici di Blasto

Odiamo questo genere di codici! Certo, sono tutti molto divertenti da usare, ma per farli funzionare dovrete prima finire il gioco e salvare su memory card. Finché non porterete a termine *Blasto*, non avrete modo di provare questi trucchi. Tutti i codici seguenti vanno inseriti nella prima schermata, quella con la scritta "Press Start".

Effetto	Codice
Divisa Alternativa	↑ ↑ ↓ X △ ○
Blasto Malvagio	↑ ↓ ↑ ↓ ← → ↑ ↓ → ←
Armi Speciali	↑ ↑ ↓ ↓ → → ↑ ↓ ← ← (pistole a Fuoco Rapido, seguite da un Lanciafiamme, Rintracciatore Pistola di Ghiaccio e Armi Nucleari)
Ossigeno Infinito	↓ ↓ ← ← → ↓ → ↑ → → nella prima schermata "Start"
Mini-Blasto	→ → ← ↓ ↑
Energia al Massimo	↑ → → ← ↓
Laser Blu	→ ↑ ↓ ← ↓ ← → ↑ ↓ →
Proiettili di Fuoco	← ← → ← ↑ ← ↓ ↓ ← ← nella prima schermata "Start"
Modalità Psichedelica	← ↓ ← → ↓ → ← ↑ ↑ →

Vedere le Pupe

Portate a termine il gioco salvando tutte le ragazze. Quando comincerete una nuova partita, nel menu principale troverete una nuova opzione chiamata "View Babes".

Dead In The Water
Codici Vari

Proprio come tutti gli altri giochi di combattimento tra veicoli, anche *Dead In The Water* ha la sua buona dose di codici. Per inserirli dovrete andare nel menu principale e premere □ + ○. In questo modo sentirete il verso di una gallina ed entrerete nella modalità Trucchi. A questo punto non vi resta che inserire uno dei seguenti codici.

Se inserite il trucco modalità RC Boat, tutte le barche diverranno molto più piccole e avrete più spazio per le manovre. Inoltre saranno estremamente divertenti da vedere.

Una volta inserito correttamente un codice sentirete un altro verso di gallina e vi ritroverete automaticamente nel menu principale dove potrete selezionare la modalità di gioco. Premete □ + ○ per inserire un altro codice.

Il codice per le Onde Giganti è una vera pazzia. Rende quasi impossibile spostarsi.

R2, L2, R1, R2	Modalità Dio
L1, R1, L1, L2	Missili Infiniti
L1, L1, L2, L1	Modalità RC Boat
R2, L1, R1, R1	Onde Grandi
R1, R1, R2, L2	Modalità Pollo
R1, L1, L2, L2	Special Illimitati
L2, R2, L2, R1	Turbo Illimitati
L2, L2, R1, L1	Sblocca Tutte le Piste
R2, R1, R1, L1	Migliora Tutte le Barche al Livello 2
L1, R2, L2, L1	Migliora Tutte le Barche al Livello 3

Nella modalità Pollo, tutti gli avversari guidati dal computer saranno galline giganti che se ne vanno in giro a deporre uova. Forse qualcuno dovrebbe dire ai programmatori che i polli non sono animali acquatici.

filo diretto

Siete grandi! Siete i migliori lettori che una rivista di videogame può avere. Non solo partecipate attivamente mandandoci lettere piene di suggerimenti e consigli, ma ci inviate anche una quantità siderale di trucchi e codici vari!
Ecco qua una colonna di codici fatta da voi per voi!

Apriamo la sezione di "Filo Diretto" di questo mese con **Joseph Luraschi** di Cernobbio-Beach (come dice lui). Grazie alla sua abilità in *FFVII* eccovi un trucco fantastico per recuperare la materia Final Attack al Gold Saucer.

Final Fantasy VII
Ottenere la Final Attack

1. Prendete prima l'ultima limit di Cloud, cioè la Omnislash.
2. Date a Cloud la materia Mimic (quella gialla che mima l'ultima azione eseguita).
3. Quando siete fuori dal Gold Saucer fate arrivare Cloud al livello limit.
4. Andate al Gold Saucer nella Battle Area e combattete selezionando Cloud come personaggio.
Al primo round userete la limit senza problemi e nei turni successivi basterà usare la Mimic materia per eseguire nuovamente il potentissimo Omnislash. In questo modo non avrete problemi a eliminare tutti gli avversari.

Cloud Rito e **Cid Mazzu** ci inviano uno strano trucco per *Tenchu*. Nonostante la buona volontà non siamo riusciti a farlo funzionare. Comunque lo abbiamo pubblicato lo stesso nella speranza che a qualcuno di voi funzioni e ci spieghi poi a cosa serve.

Tenchu
Trucco Misterioso

Mettete il gioco in pausa e tenete premuti L1 e R2, poi premete ↑, △, ↓, X, ←, □ e → e ○. Lasciate L1 e R2 e premete lentamente L1, R1, L2, R2, poi premete START seguito da L2 più R2.

Finalmente ritornano due dei più grandi PSManiaci, cioè **Gavo** & **Faffo**. Dopo averci dato alcuni preziosi consigli, questi supergiocatori ci inviano due trucchetti niente male per *Gran Turismo*. PS.: Carlo contraccambia i saluti di Faffo!

Gran Turismo
Memory Card Battle con una sola Memory card

Per prima cosa bisogna entrare nel menu delle gare, scegliere l'opzione Memory Card Battle e attendere il caricamento della Memory Card del primo giocatore. Scegliete l'auto e il tipo di cambio, poi spostate il controller e la M.C. nella seconda porta. A questo punto lasciate che la PlayStation carichi. Ora potrete giocare in due con auto modificate!

Pezzi Duplicati per uno Stesso Tipo di Macchina

Bisogna innanzitutto comprare due auto dello stesso tipo cambiando solo il colore. Comprate tutti gli accessori per una delle due vetture, poi selezionate l'altra e scegliete una qualsiasi gara. Nel menu selezionate l'opzione "settaggi auto" e poi quella per cambiare le componenti. Ora, se avete fatto tutto nel modo giusto i pezzi che avevate comprato per l'altra auto saranno magicamente disponibili anche su questa.

Wild 9
Codici Assortiti

Portare a termine *Wild 9* è abbastanza impegnativo, ma con un po' di buona volontà non dovreste avere problemi. Se però volete facilitarvi la vita, allora provate uno di questi trucchi che abbiamo scoperto recentemente. Tutti i codici vanno inseriti nella schermata che appare quando mettete il gioco in pausa durante una partita. Se l'inserirete correttamente sentirete un effetto sonoro di conferma.

Tutti i codici vanno inseriti dopo aver iniziato una partita. Durante il gioco premete START per mettere in pausa e poi digitate uno o più codici.

Il codice per la Modalità Raggio Rosso modifica il colore della vostra arma e la rende più potente.

I codici per ottenere 10 missili e 10 granate faranno apparire il relativo potenziamento vicino al vostro personaggio.

Codice	Effetto
→ ↑ ← ○ ↑ ○○	Modalità Raggio Rosso
X ○ R1 R1 △ X △	Aggiunge 10 Missili
R1 X R1 → □ → □	Aggiunge 10 Granate
R1 △ L1 ← △ ○ X	Ripristina la Salute
↑ ← ↓ R2 → □ X	Sblocca Tutti i Livelli

Per vedere l'effetto del codice Sblocca Tutti i Livelli, interrompete la partita attuale e andate al menu principale. Ora dovrebbe essere disponibile l'opzione "Continue Game" (Continua Gioco). Selezionatela e potrete scegliere il livello da cui iniziare la vostra partita.

Akuji the Heartless
Selezione di livello

Questo codice è un perfetto esempio di quei trucchi che i programmatori usano per controllare se il gioco funziona bene. Per iniziare la vostra partita da un livello qualsiasi (inclusi gli schermi dei nemici finali), dovete prima mettere in pausa il gioco premendo START. Poi tenete premuto R2 o L2 e premete ← ↑ ↑ △ → □ ← △ ↑ ↓ → →. Se avrete fatto tutto nel modo giusto sentirete un 'ahh', e apparirà il menu di debug. Usate X per entrarci e spostatevi verso il basso finché non trovate l'opzione per la Selezione del Livello (Level Select). Qui premete X e accederete a un elenco con tutti i livelli del gioco. Sul fondo troverete anche un menu aggiuntivo (Boss Level Select Menu) che vi permetterà di scegliere quale nemico finale affrontare. Evidenziate quello che volete selezionare e premete di nuovo X per iniziare la partita da quel livello (o mostro finale).

Dopo aver inserito il codice per la selezione del livello, la vostra schermata di pausa dovrebbe avere una nuova opzione chiamata 'Debug Menu'.

Premete X ed entrerete nella modalità Debug. Qui è meglio non cambiare nulla, l'unica cosa da fare è dirigersi direttamente al menu per la selezione del livello (l'ultima opzione).

Una volta entrati nell'elenco dei livelli di gioco, evidenziatene uno e premete X per andarci direttamente. In questo modo potrete anche affrontare i vari nemici finali!

Invincibilità

Se userete questo trucco non morirete più, a meno che non cadiate in qualche baratro senza fondo. Il codice per rendervi invincibili va inserito nella stessa maniera in cui avete inserito quello per la selezione di livello. Durante una partita usate START per mettere in pausa, poi tenete premuto R2 o L2 e premete → → ← △ X ↑ ○ ←. Se tutto è a posto sentirete un 'Ahh'. Quando ricomincerete a giocare non ci sarà nulla in grado di far diminuire la vostra energia vitale.

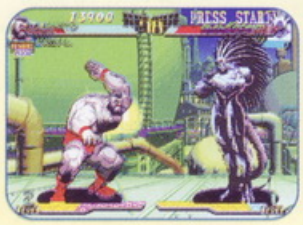
Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter
Personaggi Nascosti

Non potrete dire di aver finito questo picchiaduro finché non avrete sbloccato tutti i personaggi nascosti. Ecco il metodo più veloce per provare i nuovi combattenti. Andate nello schermo di selezione dei personaggi e seguite le nostre istruzioni.

Tutti i personaggi nascosti possono essere raggiunti dal menu principale.

Personaggio	Codice
Uomo Ragno in armatura	Posizionatevi sull'Uomo Ragno nella schermata di selezione del personaggio, poi premete un tasto qualsiasi mentre tenete premuto SELECT.
Mefisto	Posizionatevi su Omega Red nella schermata di selezione del personaggio, poi premete un tasto qualsiasi mentre tenete premuto SELECT.
U.S. Agent	Posizionatevi su Vega (M. Bison) nella schermata di selezione del personaggio, poi premete un tasto qualsiasi mentre tenete premuto SELECT. Il costume di Agent sarà grigio se premete un tasto per i Pugni e verde se usate uno per i Calci.
Shadow Charlie	Posizionatevi su Dhalsim nella schermata di selezione del personaggio, poi premete un tasto qualsiasi mentre tenete premuto SELECT.
Mega Sakura	Posizionatevi su Hulk nella schermata di selezione del personaggio, poi tenete premuto SELECT e premete un tasto qualsiasi.
Mega Zangief	Posizionatevi su Blackheart nella schermata di selezione del personaggio, tenete premuto SELECT e premete un tasto qualsiasi.
Hulk Grigio	Abilitate il codice di Mega Sakura e scegliete Hulk come suo partner. Questo codice per il colore alternativo funziona per tutti i personaggi.
Introduzione Esplosiva di Dan	Tenete premuto Pugno debole dopo aver selezionato Dan come vostro primo personaggio. Lasciate il tasto quando scompare la parola "Fight".

È grigio ed è imbottito come una salsiccia... è l'Uomo Ragno in armatura!



Il Mega Zangief è un personaggio unico. Se continuate ad attaccare non può essere ferito, ma non può neanche usare la parata. Sembra piuttosto cattivo!

Nectaris: Military Madness

Password

Dall'inizio del gioco è disponibile una sola campagna. Per poterne sbloccare altre (come la "Campagna Originale" e la "Campagna Principale Nascosta"), dovreste riuscire a vincere la prima guerra contro gli alieni. Le nuove campagne saranno poi accessibili una dopo l'altra. Per rendere le cose un po' più veloci, ci siamo procurati tutti i codici del gioco, inclusi quelli per le operazioni belliche nascoste. Inserite le seguenti password nell'apposita schermata raggiungibile dal menu principale.

La schermata per l'inserimento delle password è raggiungibile dal menu principale. Dopo aver inserito un codice valido avrete un messaggio che vi confermerà che è stato accettato.

Password per la Campagna Principale

Livello	Password
1	RANDAL
2	HUNDRA
3	CINBER
4	MARLIN
5	BAYARD
6	WEBLEY
7	PAPKER
8	MERKEL
9	ITHACA
10	BAIKAL
11	SAVAGE
12	VALMET
13	MAUSER
14	KIMBER
15	BISLEY
16	MEANEC

Password per la Campagna Principale Nascosta

Livello	Password
1	LADNAR
2	ARDNUH
3	REBNIC
4	NILRAM
5	DRAYAB
6	YELBEW
7	REKPAP
8	LEKREM
9	ACAHTI
10	LAKIAB
11	EGAVAS
12	TEMLAV
13	RESUAM
14	REBMIK
15	YELSIB
16	CENAEM

Password per la Campagna Originale

Livello	Password
1	REVOLT
2	ICARUS
3	CYRANO
4	RAMSEY
5	NEWTON
6	SENECA
7	SABINE
8	ARATUS
9	GALOIS
10	DARWIN
11	PASCAL
12	HALLEY
13	BORMAN
14	APPOLO
15	KAISER
16	NECTOR

Password per la Campagna Originale Nascosta

Livello	Password
1	TLOVER
2	SURACI
3	ONARYC
4	YESMAR
5	NOTWEN
6	ACENES
7	ENIBAS
8	SUTARA
9	SIOLAG
10	NIWRAD
11	LACSAP
12	YELLAH
13	NAMROB
14	OLOPPA
15	RESIAK
16	ROTCEN

Dragon Seeds

Resuscitare Un Drago Ucciso in Battaglia

Se il vostro drago muore in combattimento, avrete il 50% di possibilità di resuscitarlo se il tubo dove è contenuto il drago è ancora vuoto. Prendete un altro drago al laboratorio, clonate un nuovo drago o catturatene uno da inserire nel tubo. Questo trucco non funziona se il drago muore di vecchiaia.

Draghi Speciali:

Con questo trucco farete nascere dei draghi completamente differenti dal solito. Per prima cosa dovrete procurarvi il salvataggio di uno dei seguenti giochi (fate attenzione che siano salvataggi della versione americana) e trasferirli sulla memory card inserita nella porta due. Andate nella Memory Card Forest con un drago Senior e un tubo Bio Bank vuoto. Accedete al salvataggio e date alla vostra creatura il nome relativo ai dati che usate.

Gioco	Nome
Alundra	TWITCH
Bloody Roar	BLOOD
Brahma Force	BRAHMA
Cool Boarders 2	DAFFY
Crash Bandicoot 2	AUSSIE
Croc	GATOR
Dead Or Alive	SHOCK
Diablo	DEMON
Dynasty Warriors	WARRIOR
Final Fantasy VII	SAVIOUR
Final Fantasy Tactics	STAMINA
Frogger	RIBBIT
Gex	GORDON
Gran Turismo	GTX
Hot Shots Golf	BOGIE
Incredible Hulk	SMASH
Monster Rancher	CHAMP
Parappa The Rapper	RODNEY
Peak Performance	PIKE
Persona	REVEAL
Punky Skunk	PUNKY
Rampage World Tour	DESTROYER
Resident Evil 2	ZOMBI
Speed Racer	SPEED
Street Fighter	EX DRAGON
Tekken 3	IRON FIST
Ten Pin Alley	STRIKE
Tetris Plus	PROFESSOR
Tobal No. 1	FIGHTER
Tokyo Highway Battle	BANANA
Tomb Raider 2	RAIDER
Wipeout XL	PRODIGY

Nomi dei Draghi

I seguenti nomi hanno il potere d'influenzare direttamente le abilità dei vostri nuovi draghi. Ognuno è relativo a uno specifico tipo di creatura. Alcuni tra questi nomi dovrebbero essere facilmente riconoscibili. Provate anche a inserire Jaleco e vedete cosa succede.

Tipo 1, Muscoli +5%

Nome	
Superman	Manhunter
Batman	Spiderman
Flash	Hulk
Hawkman	Daredevil
Jordan	Wolverine

Tipo 2, Muscoli +5%

Nome	
Ascension	Preacher
Spawn	Stormwatch
Deadpool	Crimson
Darkness	Youngblood
Nightwing	Shaft

Tipo 3, Peso e Muscoli +5%

Nome	
Vader	Sorcerer
Hummel	Tesla
Gacy	Hobgoblin
Manson	Red Skull
Cobra	Sabertooth

Tipo 4, HP +5%

Nome	
Gon	Chun Li
Ling	Cammy
Nina	Diddy
Kuma	Daisy
Panda	Valentine

Tipo 5, Peso e Muscoli +5%

Nome	
Witchblade	Lady Jay
Fathom	Scarlett
Vampirella	Lara
Kitana	Sonya
Anna	Leia

Tipo 6, Special +5%

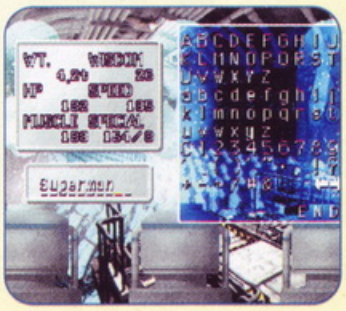
Nome	
Goro	Molaro
Kintaro	Scorpion
Snake	Raiden
Kung Lao	Reptile
Cage Ryu	

Tipo 7, Peso, Velocità, HP, Special e Muscoli +5%

Nome	
Mathew	Mohammed
Mark	Greg
Luke	Steve
John	Ed
Paul	Michael

Tipo 8, HP +5%

Nome	
Washington	Bush
Earp	MacArthur
Rommel	Churchill
Clinton	Jefferson
Reagan	Roosevelt



Provate a dare uno dei nomi della nostra lista al vostro drago appena nato. In questo modo partirete con un buon vantaggio sugli avversari.

Streak

Sbloccare Tutti i Personaggi

Grazie a questi codici potrete scegliere qualunque personaggio del gioco fin dall'inizio. Non sorprendetevi se per sbloccare le opzioni segrete dovrete fare una lunga serie di complicate operazioni. Per attivare un trucco dovete sistemare un mucchio di settaggi, iniziare una partita, poi uscire e finalmente inserire una combinazione di tasti nel menu principale. Ecco esattamente cosa fare:

1. Dal menu principale selezionate Freestyle.
2. Selezionate Sierra
3. Nella schermata di configurazione della gara scegliete Time Trial.
4. Nella schermata di configurazione della gara scegliete sei giri.
5. Nella schermata di configurazione della gara scegliete 'Edge' per Blade 2 nelle opzioni per i concorrenti.
6. Iniziate una gara.
7. Mettete in pausa il gioco.
8. Uscite dalla corsa.
9. Nella schermata di configurazione della corsa premete il tasto △ (cancel).
10. Nella schermata di selezione del corridore premete il tasto △ (cancel).
11. Nella schermata del titolo premete ↑ ↓ L1 R2 R1 L2 ○ SELECT.
12. Se tutto è a posto apparirà per qualche secondo la scritta "All Racer Enabled" in basso a destra sullo schermo.

◄ Se avrete eseguito correttamente la lunghissima procedura per sbloccare tutti i personaggi, potrete leggere quel messaggio in basso a destra per qualche istante.

Sbloccare Tutte le Piste

1. Andate nel menu opzioni e selezionate il livello di difficoltà 'Streaker'.
2. Selezionate la modalità Freestyle.
3. Selezionate Jade.
4. Nella schermata di configurazione della pista scegliete Stunt Goal.
5. Nella schermata di configurazione della gara scegliete 30000 punti.
6. Nella schermata di configurazione della gara scegliete 'Jade' per Blade 4 nelle opzioni per i concorrenti.
7. Iniziate una gara.
8. Mettete in pausa il gioco.
9. Uscite dalla corsa.
10. Tornate nella schermata di configurazione della corsa, premete il tasto △ (cancel).
11. Nella schermata di selezione del corridore, premete il tasto △ (cancel).
12. Nella schermata del titolo premete ← → □ ○ L2 R2.
13. Se tutto è a posto apparirà la scritta "Tutte le Piste sono Sbloccate" in basso a destra sullo schermo.

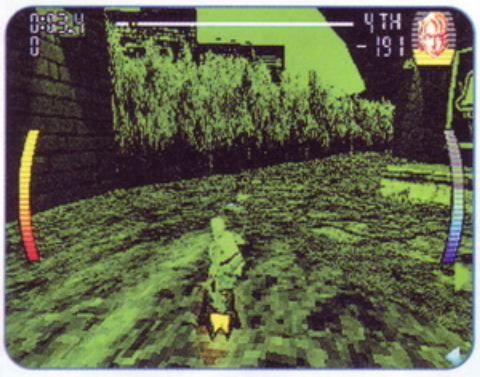
▲ Questa pista innevata è una delle molte in cui potrete cimentarvi senza dover finire il gioco. Basta inserire il codice per sbloccare tutte le piste.

Sbloccare le Modalità Speciali

Tutti i codici seguenti vanno inseriti nella schermata del titolo, mentre viene visualizzato il messaggio "Code Processing Enabled" (dopo aver sbloccato tutte le piste). Per disabilitare un trucco, basta inserirlo nuovamente.

◄ Fate attenzione al messaggio "Code Processing Enabled". Per attivare le opzioni segrete dovrete inserire i codici mentre la scritta è sullo schermo. Per riuscirci vi occorrerà un buon tempismo.

Effetto	Codice
Modalità Telecamera Spia	SELECT △ □ ○ □ △ ○ SELECT
Modalità Super Scivolosa	← ← ← △ → △ → △
Modalità Super Salto	□ R2 R1 ○ L1 ← → ←
Vista in Prima Persona	□ △ ○ SELECT ↑ SELECT ↓ △
Modalità Full Confidence	□ L2 R2 ○ → ↑ ← ↓
Turbo Illimitati	△ △ L2 □ □ □ R2 ○



▲ Con la modalità "Telecamera Spia" vedrete tutto come se fosse inquadrato da lenti per la visione notturna.

▲ La visuale in prima persona è proprio uno sballo. Rende il gioco completamente diverso.

Mostrare Tutti i Filmati Finali

Questo codice vi permetterà di vedere tutti i filmati finali del gioco. Va inserito praticamente nello stesso modo con cui inserite il codice che sblocca tutti i personaggi.

1. Dal menu principale selezionare Freestyle.
2. Selezionate Edge.
3. Nella schermata di configurazione della gara scegliete Time Trial.
4. Nella schermata di configurazione della gara scegliete cinque giri.
5. Nella schermata di configurazione della gara scegliete 'Pierce' per Blade 2, 'Havoc' per Blade 3 e mettete su 'off' Blade 4 nelle opzioni per i concorrenti.
6. Iniziate una gara.
7. Mettete in pausa il gioco.
8. Uscite dalla corsa.
9. Nella schermata di configurazione della gara premete il tasto △ (cancel).
10. Nella schermata di selezione del corridore premete il tasto △ (cancel).
11. Nella schermata del titolo selezionate opzioni.
12. Selezionate i titoli tenendo premuto L2 e vi ritroverete diritti alle animazioni.

▲ Dopo aver inserito il codice per i filmati conclusivi, scoprirete che tutte le storie finali dei vari personaggi vanno a finire pressappoco nello stesso modo. Al corridore vittorioso viene chiesto di unirsi al "Clave", un'organizzazione segreta. Dopo l'ultima animazione vedrete una buffa inquadratura della squadra di programmazione.

codici per action replay

Per utilizzare questi codici bisogna avere una scheda Action Replay o qualcosa di simile (tipo Power Replay o Game Shark). Questa speciale periferica si connette alla porta che si trova sul retro della PlayStation e vi permette di utilizzare trucchi altrimenti inaccessibili!

(PAL) indica che i codici sono per la versione europea.

(USA) indica che i codici sono per la versione americana.

(JAP) indica che i codici sono per la versione giapponese.

DRAGON SEEDS (USA)

Danno al Massimo	800846d403e7
	8008475603e7
Capacità di Schivata al Massimo	800846d20063
	800847540063

DUKE NUKEM: T. T. K. (USA)

Armature Infinite	800d73cc4e20
Granate Holy Hand Infinite	800d74900001
	800d749203e7
Dinamite Infinita	800d74940001
	800d749603e7
Laser Gatling Gun	800d74780009
Munizioni per Laser Gatling Infinite	800d74ce03e7
Energia Infinita	800d71ca4e20
Balestra	800d74680001
Desert Eagle	800d746c0001
Shotgun da Combattimento	800d74700001
Fucile Buffalo	800d74740001
Gatling Gun	800d74780001
RPG	800d747c0001
Lanciafiamme	800d74800001
Arma ad Energia	800d74840001
Freezer	800d74880001
Maschera Antigas	800d74f40001
Energia Infinita per la Maschera Antigas	800d74f66000
Lenti	800d74f80001
Energia Infinita per le Lenti	800d74fa6000
Medkits infiniti	800d75000001
	800d75026000
RPG Incendiario	800d747c0009
Munizioni Incendiarie Infinite	800d74d203e7
Lanciafiamme ad Alta Temperatura	800d74800009
Combustibile per Lanciafiamme Infinito	800d74ca03e7
Super Zapper	800d74840009

FIFTH ELEMENT

Avere Tutti gli Elementi	801fff5c0001
	801fff5e0001
	801fff600001
	801fff620001
Avere La Chiave Carta Z	801fff640001
Avere la Cella di Energia ZFX	801fff660001
Avere i Biglietti Fhloston	801fff680001
Avere la Chiave Mondoshawan	801fff6c0001
Avere Tutti gli Attivatori	801fff700001
	801fff720001
	801fff740001
	801fff760001
Avere la Chiave Pass	801fff7a0001
Munizioni Infinite (Korben)	800dd5880163
Granate Contract Infinite (Leeloo)	801fff5a0001
Granate Infinite (Leeloo)	801fff820001

MOTORHEAD

Sbloccare Tutte le Macchine	801aaa040001
	801aaa1c0001
	801aaa340001
	801aaa4c0001
	801aaa640001
	801aaa940001
	801aaaac0001
Sbloccare Tutte le Piste 1	8003d0c0000f
Sbloccare Tutte le Piste 2	801aaad80001
	801aaae00001
	801aaaf00001
	801aafc80001
	801aab080001
	801aab140001
	801aab200001
	801aab2c0001
	801aab380001
	801aab440001
	801aab5c0001
	801aab680001
	801aab740001

Bust-A-Move 4

Livelli Bonus

Cosa?!? Avete già finito tutti i livelli base di questo gioco!? Bene, allora è giunto il momento di provare quelli segreti. Andate nello schermo del titolo (quello con scritto "Push Start Button") e premete △, ←, →, ←, △. Se tutto è a posto, un tipetto verde salterà fuori nella parte in basso a destra dello schermo. Ora andate nella modalità 'Puzzle' e scegliete Arcade. Quando inizierete una nuova partita potrete giocare a dei livelli nuovi di zecca.

▲ Inserite il codice in questa schermata. Se avrete fatto tutto nel modo giusto apparirà un mostriciattolo nell'angolo in basso a destra.

Tutti i Personaggi

Per sbloccare i sei personaggi nascosti dovrete andare nella schermata del titolo e premere →, →, △, ←, ←. Se avete fatto tutto correttamente sentirete un applauso. Ora iniziate una partita in qualsiasi modalità e quando entrerete nella schermata di selezione del personaggio troverete ad aspettarvi altri strani spara-bolle pronti al combattimento.

▲ Wow! Guardate con quanti simpatici personaggi potrete giocare!

Leggere i Tarocchi

Portando a termine la modalità Storia (Story Mode), nel menu Opzioni apparirà una nuova voce che vi permetterà di farvi leggere i tarocchi dal gioco. Anche se questa modalità non è nulla d'eccezionale, è comunque molto divertente da provare e forse più attendibile di alcune maghe televisive. Per sbloccarla immediatamente senza dover finire il gioco, andate nella schermata del titolo e premete ↑, △, ↓, △, ↑. Andate poi nello schermo delle opzioni per vedere se il codice ha funzionato.

▲ Con la modalità per la lettura dei tarocchi, *Bust-a-Move 4* vi rivelerà tutta la verità sul vostro futuro.

SPACCACODICI MADE IN JAPAN

Attenzione, questi trucchi sono stati verificati solo sulla versione giapponese dei giochi. Quindi non arrabbiatevi se non vi funzionano con la versione PAL o USA.

Bust-A-Move 2: Dance Heaven Mix

Finalmente si torna in pista. La Enix ha fatto uscire in Giappone il seguito del suo divertentissimo simulatore di ballo. Questa volta ci saranno più personaggi, nuove modalità di gioco e stili di danza sempre più folli. Non vediamo l'ora che venga importato ufficialmente anche qui da noi!

◄ I "Fever Time" di questo seguito sono davvero spettacolari. Se ne otterrete uno in ogni livello potrete accedere allo schermo segreto di Pander.

Livello bonus

Se volete scatenarvi nella pista da ballo segreta, dovrete prima riuscire a ottenere un "Fever Time" in ogni livello del gioco.

Personaggi Segreti

Columbo

Portate a termine il gioco usando Shorty.

ChiChi and Sally

Finite il gioco con Capoeira.

Robo-Z Gold

Per poter selezionare la versione dorata di Robo-Z dovrete prima finire il gioco nella modalità Mix.

Pander

Per sbloccare Pander, dovrete finire il gioco con Robo-Z Gold e poi sbloccare il livello segreto.

Codici per sbloccare Bust a Groove 2

Per far funzionare questo gioco sulla vostra PlayStation europea modificata avrete bisogno di una Action Replay o di un'altra scheda simile.

I Codici da inserire sono:
D008FB02 1040
8008FB02 1000

► Hiro è tornato per far impazzire nuovamente le sue numerose fan. Il fascino del playboy italiano è molto sentito in Giappone.

Rurouni Kenshin

Questo GDR dedicato a una popolare serie di cartoni animati giapponesi non è affatto male. La trama è piuttosto lineare, ma i numerosi mini-giochi dovrebbero tenere impegnati i fan per molto tempo.

Spada di Zanza

Tenete premuto il tasto SELECT mentre scegliete Zanza nella schermata di selezione dei personaggi. A questo punto potrete usare la spada di Zanza Zanbato.

Personaggi Segreti

Kaoru

Finite il gioco nella modalità "Story" o nella modalità "Vs Computer".

Saito Hajime

Finite il gioco al massimo livello di difficoltà. In questo modo potrete anche rivedere tutte le sequenze filmate.

◄ Siamo sicuri che gli appassionati della serie *Rurouni Kenshin* porteranno a termine questo GDR, pur non capendo una parola di giapponese.

Chocobo Racing

► Ehi, ma cosa ci fa Squall su un go-kart di *Chocobo Racing*? Non era impegnato a salvare il mondo in *Final Fantasy VIII*?

La Square sembra proprio determinata a sfruttare al massimo il suo pollo dalle piume d'oro. In questo divertente gioco di corse potrete affrontare una serie di gare ai comandi di un Chocobo o di uno dei suoi amici.

Codice Per Sbloccare la versione Giapponese

Se avete acquistato questo gioco in Giappone state piangendo lacrime amare. Infatti *Chocobo Racing* fa parte di quella serie di titoli protetti che non funzionano sulle PlayStation modificate. Logicamente non possiamo sopportare l'idea che abbiate buttato i vostri soldi, quindi eccovi un codice per Action Replay in grado di superare la protezione.
D00AB72A 1040
800AB72A 1000

◄ Ecco Cid nella versione *Chocobo's Mysterious Dungeon 2*. Anche lui prenderà parte alle folli gare di questo gioco.

Personaggi Segreti

Ogni volta che portate a termine lo Story Mode, potrete sbloccare un personaggio segreto.

Numero di volte che dovete finire il gioco	Personaggio Sbloccato
1	Bahamut
2	Squall
3	Cid (posizionatevi su Squall e premete L1)
4	Mumba (posizionatevi su Squall e premete L2)
5	Cloud (posizionatevi su Squall e premete R1)
6	Cactuar (posizionatevi su Squall e premete R2)
7	Aya di Parasite Eve (posizionatevi su Squall e premete L1+L2)
8	Original Chocobo (posizionatevi su Squall e premete R1+R2)

Guybrave 2

Mini-giochi nella modalità Omake:

Completate la quinta Missione in meno di cinque minuti. Tornate alla schermata principale per accedere alla nuova modalità Omake. Selezionatela e troverete un mini-gioco. Se riuscirete a completare anche le Missioni 8, 9, 10, 11 in meno di cinque minuti, sbloccherete altri due mini giochi.

PSM SHOP

l'unico posto sulla terra dove puoi acquistare magliette, cappellini e altri oggetti con l'inimitabile marchio di psm!

Benvenuti all'apertura ufficiale dell'Otaku Station! Qui potrete trovare magliette e cappellini d'altissima qualità col marchio PSM! E inoltre abbiamo dei commessi veramente simpatici!

Per informazioni telefoniche: Infoline 063701592

A TUTTI COLORO CHE FARANNO UN ORDINE QUESTO MESE IN REGALO GLI STRAORDINARI ADESIVI COPRICONSOLE DEL PSM TEAM!

Modulo d'ordine

Inviate i vostri ordini (per FAX o per POSTA ORDINARIA) a:
PSM SHOP c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34 - 00192 Roma
FAX: 063701502

Per ricevere gli articoli del PSM SHOP inviateci questo coupon (anche una fotocopia) compilato in tutte le sue parti e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING Viale delle Milizie, 34 - 00192 Roma

Ricordatevi di considerare sempre le spese di spedizione che sono di L. 5000 per l'Italia e di L. 15000 per l'estero!

Nome: _____
Indirizzo: _____
Città: _____ **Provincia:** _____ **CAP:** _____
Telefono: _____

Maglietta PSM D-Pad T:	Quantità: _____	X 23000 L. = L. _____	Colore: Nero	Taglia: M L XL
Maglietta Icon:	Quantità: _____	X 23000 L. = L. _____	Colore: ___Blu ___Grigio	Taglia: M L XL
Maglietta Banzai Chibi-Chan:	Quantità: _____	X 23000 L. = L. _____	Colore: ___Bianco ___Grigio	Taglia: M L XL
Maglietta Banzai Chibi-Chan manica lunga:	Quantità: _____	X 30000 L. = L. _____	Colore: Blu, Grigio	Taglia: L XL
PSM Cappello da Baseball:	Quantità: _____	X 22000 L. = L. _____	Colore: Blu	
PSM Cappello da Sci:	Quantità: _____	X 20000 L. = L. _____	Colore: Blu	

Spese di Spedizione:	Italia	aggiungere 5000 L.	L. _____
	Estero	aggiungere 15000 L.	L. _____
		TOTALE	L. _____

PSM 100% independent PlayStation

Non Collezionare B

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta nella pagina a fianco specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a

PLAY PRESS PUBLISHING - Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.

Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (7.900) le spese di spedizione pari a 5.000 fino a 3 albi, 10.000 per sei, 15.000 per più di sei albi.

Spedite tutto a:

PLAY PRESS PUBLISHING, Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.

Da questo mese è possibile ordinare

LA BIBBIA DEI CODICI

a lire 9.900 più spese di spedizione

All'interno i codici per tutti i giochi usciti per PlayStation!!

PSM

CONTENUTI N. 1
STRATEGIE: Final Fantasy VII, Armored Core, Star Wars, Crash Bandicot 2, Steel Reign
TIP SLEEVES: Colony Wars, Cool Boarders 2

CONTENUTI N. 2
STRATEGIE: Resident Evil 2, Dead or Frontier, Duke Nuken: A Time to Kill

CONTENUTI N. 3
STRATEGIE: Resident Evil 2, Bushido Blade, Diablo, Castlevania
TIP SLEEVES: Castlevania, Bushido Blade

CONTENUTI N. 4
STRATEGIE: Need for Speed III, Gran Turismo, Tekken 3, Final Fantasy Tactics
PLUS: Bibbia dei Codici (1.500 codici per oltre 130 giochi)

CONTENUTI N. 5
STRATEGIE: Gran Turismo, Need for Speed 3, Tekken 3, Powerboat Racing, Alundra
PLUS: La Bibbia di Tomb Raider 2 (volume allegato)

CONTENUTI N. 6
STRATEGIE: Vigilante 8, Mortal Kombat 4
PLUS: La Bibbia di Final Fantasy VII (volume allegato)

CONTENUTI N. 7
STRATEGIE: Clock Tower, Final Fantasy Tactics, Broken Sword, Einhander, Felony **PLUS:** La Bibbia di Resident Evil 2 (volume allegato)

CONTENUTI N. 8
STRATEGIE: Heart of Darkness, NFL Xtreme, Parasite Eve
PLUS: Adesivi per memory card e il doppio poster di Lara Croft

CONTENUTI N. 9
STRATEGIE: Thrill Kill, Breath of Fire III, Parasite Eve (Parte 2)
PLUS: L'Adesivo di Thrill Kill e il doppio poster di RE2

CONTENUTI N. 10
STRATEGIE: Metal Gear, Tenchu, Tales of Destiny
PLUS: L'Adesivo Copri Console

CONTENUTI N. 11
STRATEGIE: Brave Fencer Musashi, Metal Gear, Test Drive 5, Tales of Destiny, Resident Evil Director's Cut
PLUS: L'Adesivo Copri Console di Tomb Raider III e il Doppio Poster di MK4

CONTENUTI N. 12
STRATEGIE: Tomb Raider III, Crash Bandicoot: Warped, Xenogear, X Games Pro Boarders, Fifa '99
PLUS: L'adesivo copriconsole di Metal Gear Solid

CONTENUTI N. 13
STRATEGIE: Silent Hill, Legacy of Kain, Wild Arms
PLUS: Adesivi per le Memory Card, Adesivo del PSM Team

CONTENUTI N. 14
STRATEGIE: Silent Hill, Street Sk8ter, Wild Arms, Last Report
ANTEPRIME: Omega Boost, Final Fantasy VIII, Jeff Gordon, Gex 3, 3Extreme, Big Air Snowboarding, Triple Play 2000, Rampage, Alien Resurrection, Saboteur, Wipeout 3, Ace Combat 3, Legend of Legaia, Thousand Arms
RECENSIONI: Ridge Racer Type 4, Rollcage, Bomberman Fantasy Racing, Monaco Gran Prix, Fisherman's Bait, WCW/NWO Thunder, Need For Speed, T'Ai Fu, Point Blank 2, Freestyle Boardin '99, K1 Revenge, Civilization 2
PLUS: Mega Poster di Final Fantasy VII

ABBONATI!

SI'! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista **PSM Italia**.
Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di **L.76.000** invece di **L.94.800!**

Solo ai primi 7 tra Voi!

i Primi 7 lettori che si abboneranno questo mese riceveranno in regalo il videogioco *Player Manager*

Il gioco Player Manager è offerto dalla HALIFAX SpA Milano www.halifax.it

HALIFAX

sconto 20%

100% INDIPENDENTE IMPARZIALE SENZA RIVALI !

Allegare in busta chiusa con la fotocopia del C.C. Postale N.99353005 intestato a **SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING** Viale delle Milizie, 34 - 00192 ROMA

Nome ..... Cognome .....
Indirizzo ..... N. .....
Località ..... Cap ..... Prov. .....

☐ ABBONAMENTI

Sì desidero abbonarmi a PSM Italia a partire dal numero ..... 16 .....
e per 12 numeri al prezzo speciale di L. 76.000

☐ ARRETRATI

PSM N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese Postali _____
Totale _____

CONTATTO

benvenuti nel nostro forum per playstation fan, la redazione è al vostro servizio per rispondere a qualsiasi quesito

PSM non è solo un'esperienza passiva, comunicate con noi scrivendo all'indirizzo PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, fax 06/3701502.

O ancora meglio tramite E-Mail:

playpres@uni.net

Alla Redazione di PSM?
Sì alla Redazione di PSM!
Perché?
Perché fra tutte le riviste dedicate al mondo di PlayStation, (e non sono poche, in edicola ne ho contate almeno una decina), la numero uno è sicuramente PSM.
Ebbene sì, dopo un'attenta, scrupolosa e obiettiva indagine, la vostra rivista è risultata la migliore, perciò ho deciso di farvi un regalo.
Io mi chiamo Alessandro ho 36 (trentasei) anni, sono sposato e ho quasi due figli (il secondo nascerà tra poco), vivo a Perugia e da più di un anno mi sono perso nel mondo di PlayStation. Spero che il regalo vi piaccia. Fatemi sapere cosa ne pensate, io ho cercato di fare del mio meglio, nonostante le difficoltà che ho incontrato per la sua realizzazione; prima fra tutte convincere la signorina Croft a posare nuda e poi, provateci voi a fare una scultura con la modella che vi punta la pistola contro! (Della serie toglietemi tutto, ma non le mie pistole). A proposito, la Signorina Croft mi ha detto che la copertina di PSM di gennaio a lei dedicata non le somiglia "pe'gnente".
Comunque, difficoltà a parte, devo dire che avere avuto il privilegio di conoscere questo personaggio così da "VICINO", mi ha dato la possibilità di capire molte cose su di lei: non è così snob, spietata, infallibile e un po' presuntuosa come sembra!! "In realtà io non sono così, è che mi disegnano così". Parole di Lara, "niente di più vero", parole mie.
Infatti, la Signorina Croft si è rivelata molto disponibile, affabile, simpatica e generosa, pensate che per dimostrarmi la sua simpatia mi ha svelato il codice segretissimo per giocare con lei come mamma Croft l'ha fatta.
E dato che io sono molto altruista e generoso, ho deciso di svelarlo anche a voi, pronti?
Dunque, prima di tutto prendete l'ultimo CD delle avventure di Lara e mettetelo dentro al forno a micro-onde (meglio se ci mettete anche la Memory Card) per circa 20 secondi, dopodiché inserite il CD e la Memory Card molto velocemente nella vostra Play, accendetela e quando sullo schermo apparirà la Signorina Croft, sarà costretta, data l'altissima temperatura del supporto digitale, a togliersi tutti i vestiti. Ora non vi rimane che memorizzare il tutto nella vostra Memory Card e il gioco è fatto. Non ci credete? Beh, in effetti! Scherzi a parte il vero codice è:
Tenendo premuti R1 e R2, digitat...ca**o sta arrivando mia moglie. Cosa? Il forno a micro-onde non funziona più? (A casa quando qualcosa non funziona se la prende sempre con me, chissà perché?). "Va bene, va bene, arrivo!".
Scusatemi, ma devo proprio scappare e come dice il mio amico JACK, addio teste da tagliare!
P.S. Attenzione, la statuetta è di gesso e perciò molto fragile.

Boccioli
Alessandro
S. Valentino della Collina
Marsciano-Perugia

PSM TEAM: Alessandro sei troppo il migliore! La statuetta di Lara è un vero mito! Dopo un'affabile discussione fatta di sprange e mazze da baseball, il nostro direttore è riuscito ad accaparrarsela. Ora fa bella mostra di sé nel suo ufficio. Grazie ancora, ci hai commosso fino alle lacrime.

Per questioni legali siamo stati costretti ad apportare una piccola censura. Grazie ancora Alessandro per il fantastico regalo.

Cara reda di PSM,
vi scrivo questa e-mail subito dopo essere venuto a conoscenza delle specifiche tecniche del nuovo mostro Sony: la PlayStation 2. Escludendo a priori che la Sony possa averci raccontato delle balle sulle capacità di questo piccolo gioiello, penso che non poche persone siano rimaste sconvolte dopo aver letto l'articolo su PSM di aprile.
Lì per lì ho pensato a uno scherzo... dopo tutto era il numero di aprile... ma poi, dopo aver attinto a varie fonti (tranquilli, non sono mica passato alla concorrenza), ho dovuto constatare con terrore che era tutto vero. Dico con terrore perché per quanta possa essere l'impazienza di mettere le mani su questo vero e proprio mostro, ho realizzato quasi subito cosa volesse dire l'uscita sul mercato della PS2. La concorrenza verrebbe totalmente spazzata via: la Dreamcast avrà poco più di un anno quando inizieremo a vedere i primi giochi per PS2 e dubito che la Sega possa tentare di fare uscire una nuova console con la sua ultima nata ancora in fase di rodaggio. D'altra parte, la Nintendo non potrà certo competere con la PS2 con il suo Nintendo 64, né tantomeno col 64DD, ammesso che mai uscirà. Farà forse uscire una nuova console?? E anche se lo facesse che possibilità avrebbe di competere con questa piattaforma?? I migliori PC in circolazione ora (e quando dico i migliori intendo dire dei veri e propri missili) non potrebbero stare neanche lontanamente dietro a tanta potenza. Non è semplicemente un'evoluzione di una macchina. Tra la PlayStation e la PS2 c'è un abisso. Non sono neanche lontanamente paragonabili: come è possibile allora che la Sony sia riuscita a creare una console così potente con così poca esperienza alle spalle?? Ammettiamolo: la prima Play era sì una grande console, ma l'enorme successo che ha avuto lo deve anche (per non dire soprattutto) agli errori degli avversari. Cosa voglio dire con tutta questa lunga e, devo ammetterlo, un po' noiosa lettera?? Che la Sony potrebbe ottenere in poco tempo il completo monopolio del mondo dei videogiochi: potrebbe anche imporre i prezzi che vuole, anche se dubito che lo farà, e noi non potremmo fare niente. Vorrei per questo sapere cosa ne pensate. Credete che la Sony riuscirà a ottenere il dominio assoluto nel mondo del divertimento elettronico?? O forse dovremmo aspettarci dei colpi di coda da parte delle case avversarie come Sega e Nintendo?? E soprattutto: come accidenti hanno fatto quelli della Sony a creare un tale mostro spazzando totalmente via la concorrenza???
Scusate se ho tralasciato i complimenti ma il solo fatto che mi rivolga a voi per avere pareri su questo problema è indice di quanto vi consideri bravi ed esperti nel vostro lavoro.
PS: un saluto speciale a Chibi Chan. Il Made in Japan è veramente il massimo.
PPS: un enorme complimento per il sito!!!! Non solo è velocissimo, ma non ha niente a che spartire con quello americano, alla faccia di quelli che dicono che vi limitate a tradurre.

Livio "Dedalus" Basoli

ALESSANDRO: Complimenti Livio, la tua analisi della situazione dimostra che hai una conoscenza molto approfondita del mercato.
Per creare la nuova PlayStation, la Sony ha chiesto aiuto alla Toshiba.

FORUM II

Ogni mese mettiamo giù il joypad per un attimo di riflessione su un aspetto del mondo PlayStation videogiochi. Vi invitiamo al dibattito, quindi mandateci le vostre opinioni sull'argomento del mese scrivendo a PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, oppure via e-mail a: playpres@uni.net (specificate nel subject "FORUM"). Le risposte migliori verranno pubblicate in questa sezione. Cercate, per favore, di essere più brevi possibile.

L'Argomento Del Mese

L'Anima del Commercio

L'avete vista ovunque! In TV, sui manifesti, negli stadi e nelle riviste come PSM. Le pubblicità dei videogiochi ormai sono ovunque! Questo è un altro dei nuovi fenomeni nati grazie all'esaltante successo della PlayStation. Ma cosa cercano realmente di comunicare questi messaggi pubblicitari? Chi crea i comunicati commerciali conosce davvero quello che sta cercando di vendere?

Sui nuovi canali televisivi dedicati ai giovani (TMC2, MTV e TELE+) vengono trasmessi molto spesso degli spot dedicati ai videogiochi per PlayStation. Se vi è capitato di osservarli con attenzione avrete sicuramente notato che il più delle volte hanno dei messaggi e delle situazioni divertenti, ma difficilmente vi mostrano quello che è realmente il gioco. Ecco il punto: molte agenzie pubblicitarie si concentrano troppo sul creare motivetti simpatici o belle inquadrature invece di valorizzare ciò che rende davvero unico quel titolo. Ok, in molti casi questi spot sono geniali e rimangono impressi nella mente dello spettatore, ma non danno nessuna indicazione a chi già non conosce quel determinato gioco. In fondo l'unica cosa che interessa a noi acquirenti è poter vedere la grafica e le caratteristiche innovative dei prodotti in uscita e non una serie d'inquadrature slegate di personaggi che non c'entrano nulla con il gioco. È vergognoso, perché ci sono un sacco di titoli in giro che avrebbero venduto molto di più se solo le agenzie pubblicitarie avessero realizzato una campagna diretta ai veri giocatori di PlayStation.

Le pubblicità dei videogiochi spesso mostrano di tutto tranne il gioco stesso.

> "Le nuove pubblicità mostrano il gioco più a fondo"

Okay, ora tocca a voi. Voglio sapere cosa ne pensate delle nuove pubblicità dedicate ai videogiochi e di come, secondo voi, potrebbero essere migliorate. Ditemi anche qual è la vostra preferita (e quella che odiate di più). Quale ricorderete? Quale vi dà sui nervi? E, cosa più importante, quale vi ha fatto venire addosso una voglia matta di comprare quel gioco? Come sempre ci sarà uno spazio dedicato alle vostre risposte, ma cercate di essere concisi.

► Chris Slate

Illustrazione: Ryan Kinniard

La domanda di Forum:

Predire il Fututro

Ecco le vostre risposte alla domanda di Forum del numero 11. Di tutte le lettere che ci sono arrivate, abbiamo scelto quelle che esaminano il soggetto da un punto di vista diverso. Adesso diamo un'occhiata a quello che avete da dire...

Io prevedo che le super potenze (989, Squaresoft, Namco, Capcom, ecc.) del mondo dei videogiochi metteranno a segno grandi successi nel '99. Ormai hanno imparato che non sempre la quantità è meglio della qualità (*cough*, Square, cough*). Infatti ci sono sempre meno giochi di bassa qualità in giro. Il prezzo della PlayStation calerà sotto le 200.000 lire e questo aiuterà ad accrescere il numero dei giocatori in giro per il mondo. Uscirà anche la PS2 e tutto andrà per il meglio. Anche la PocketStation diverrà un grande successo e presto sarà uno standard, come il Dual Shock.
Marco Gioacchini
Benevento

Odio contraddirvi, ma per me la PlayStation incapperà in un'annata dura. E no, non sarà il Dreamcast a intaccare le vendite della PlayStation. In fondo la storia ci ha dimostrato che malgrado la Sega arrivi sempre prima, non è mai riuscita a sfruttare pienamente questo vantaggio. Io possiedo sia una PlayStation che un N64, e la Nintendo sa il fatto suo. La PlayStation continuerà a proporre molti buoni giochi, ma ogni volta che un prodotto esce per entrambi i sistemi, il gioco per N64 nel 90% dei casi è meglio.
Crash
Milano

La PlayStation subirà un calo delle vendite, a causa dei concorrenti della Sony. La Nintendo e la Sega si alleeranno per contrastare la Sony che ha rubato loro il pubblico con personaggi del fascino di Lara Croft e Crash Bandicoot.
Diciamoci la verità... La Sony è nei guai.
Paolo Conti
Siena

Il '99 sarà sicuramente l'anno da ricordare per le sue innovazioni, pensate al PDA Sony e al nuovo Game Boy color della grande N. Probabilmente la regina di questo anno sarà la Sega con il suo nuovo Dreamcast, anch'esso dotato di un PDA e di giochi fenomenali. Questo non vuol dire che la PlayStation finirà, anzi questo farà sì che la Sony si impegni ancora di più, per portarci sempre più novità e giochi degni di tale console. Poi non dimentichiamo che la Sony ha una carta vincente, (psx2) che potrebbe rafforzare definitivamente il suo primo posto nel regno dei videogiochi.
Carlo
gurobust@tin.it

(...)
Se la Sony si sbriga e fa uscire qualcosa di nuovo tipo il PSX 2 o la PocketStation riuscirà a mantenere la leadership nel mondo delle console, altrimenti noi maniaci dei video-games, ma credo che un po' tutti i videogiocatori assetati di una console nuova compreranno la Dreamcast o la nuova meraviglia della Nintendo con conseguente perdita di "clienti" una volta che la Sony si deciderà a far uscire qualcosa di nuovo. (...)
Se tutto sarà come da copione cioè PSX 2 entro il marzo prossimo già in Europa, e nuovo Nintendo massimo a giugno, allora mi dispiace per la Sega... che comunque io comprerò (ho comprato tutte le console uscite dal Nes a oggi tranne il Saturn), ma purtroppo non sfonderà....
Antonio Severino
CATANZARO
raseve@tin.it

Nel 1999 ci saranno più delusioni di quante ne possiate immaginare. Ci saranno un sacco di seguiti, ma la gente si comincerà a stancare della stessa salsa. Emergeranno giochi nuovi e completamente originali, ma sono condannati in partenza perché l'attenzione alla loro grafica 3-D prenderà il sopravvento sul sistema di gioco.
La PlayStation continuerà a dominare il mercato dei videogiochi, anche se avrà molti problemi a imporre la PocketStation che è ancora troppo poco utilizzata dai programmatori.
Fabio B.

Penso che quest'anno la Sega abbia buone possibilità con il suo Dreamcast a 128 bit, ma la PlayStation rimarrà in vetta. Non credo che la Nintendo sia in grado di creare problemi. Penso che il sistema stesso stia invecchiando, e quindi il prezzo dovrà calare. Ma la PlayStation regnerà ancora.
Roberto Evangelista
Roma

Credo che la PlayStation andrà incontro a un'ottima annata, ma nello stesso tempo sarà l'ultima prima della discesa. Con titoli importanti come Final Fantasy VIII e Resident Evil 3, la PS diventerà ancora più popolare. Ma quando usciranno il Dreamcast della Sega e la PlayStation 2, l'originale PlayStation comincerà a discendere la china. Penso che i titoli più importanti usciranno poi per i nuovi e più potenti sistemi. È la legge del più forte.
Alessandro Mazzei
Ferrara

► **CHRIS: Wow, quante opinioni motivate! Una cosa è certa: il 1999 sarà l'anno più interessante per i videogiochi mai visto da lungo tempo. Riuscirà la PlayStation a prolungare il suo incredibile momento? Riusciranno la Sega e la Nintendo a spodestare la Sony dalla vetta? Nessuno lo sa per certo, ma ci sarà da divertirsi, non credete?**

Insieme hanno dato vita a un sistema che probabilmente sconvolgerà completamente il mondo del divertimento elettronico. Comunque, nei prossimi mesi ci saranno alcune mosse a sorpresa da parte della concorrenza. La Nintendo annuncerà entro breve il nuovo Nintendo 2000, che probabilmente sfrutterà il DVD come supporto. Anche la Sega ha in serbo alcuni assi nella manica. Infatti la loro nuova console è stata studiata per avere la possibilità di essere espansa in futuro. In altre parole, il Dreamcast potrebbe diventare ancora più competitivo nel corso dei prossimi mesi. Credo che il 2000 sarà l'anno in cui si combatterà la battaglia per il predominio del mercato. Comunque la PlayStation 2, oltre a delle caratteristiche tecniche da capogiro, può contare anche sul supporto di sviluppatori fantastici come la Square, la Namco e l'Electronic Arts. Alla fine la Sony probabilmente rimarrà in testa, ma la Sega e la Nintendo non le lasceranno certo il monopolio. Stai tranquillo Livio, come al solito noi giocatori saremo quelli che otterranno i maggiori benefici.

Carissimi,
ho 27 anni e da sempre sono un appassionato di videogames (e di basket, gioco agonisticamente e se a qualcuno di voi capita di passare in V.le Sarca a Milano il sabato fateci un saluto o partecipate a un 3 on 3!!!) e acquisto regolarmente la vostra rivista.
A gennaio ho acquistato una PSX dual shock, dopo anni di personal computer e simili (C64; Amiga; P200mmx). I miei giochi preferiti sono quelli che vengono definiti "alla Doom": in prima persona, con armi e avventura a iosa. Purtroppo però, penso di aver SOPRAVVALUTATO la potenza di PlayStation!!! Dopo aver giocato a Quake II; Unreal e alle demo di Alien VS Predator e Blood 2 i giochi 3D disponibili per PlayStation mi sono sembrati veramente scarsini (Doom compreso).
Come mai vengono prodotti solo (ottimi) giochi 3D in terza persona???
È un problema legato alla potenza di PlayStation, oppure alla filosofia della Nostra amata macchina da gioco???
La prossima PSX (2???; 2000???) avrà giochi 3D in prima persona, oppure mi consigliate di tornare all'odiato PC, alle sue stramaledette configurazioni e alla continua necessità di aggiornare componenti e software???
Grazie per l'attenzione
Saluti

Geppo

CHRIS: Principalmente questa situazione è una scelta precisa delle case di sviluppo. Infatti, gli sparatutto in soggettiva non hanno mai avuto un gran successo sulle console. Anche ai tempi in cui la PlayStation poteva rivaleggiare alla pari con i computer, difficilmente venivano prodotti titoli di questo tipo.
I nuovi sistemi della Sega e della Sony sembrano comunque delle macchine da gioco più "adulte". Questo significa che probabilmente ci proporranno delle magnifiche conversioni di numerosi titoli per PC. Nel frattempo, se non te la senti di tornare al caotico e pretenzioso mondo dei computer (dove una scheda video costa più di una console) puoi sperare in *Quake II* per PlayStation o passare a N64. In fondo la console della grande N ospita il miglior sparatutto in soggettiva mai realizzato, cioè *Goldeneye*.

Venerata redazione di PSM,
Ora lasciamo stare tutte le solite svolinate, che di solito tutti fanno, e (sorvolando il fatto che la vostra rivista è la migliore -Vedi il Barubino su Radio DJ nel Ciao belli e poi capisci- e credetemi io ed i miei amici ne leggiamo tante!) parliamo subito di alcune domande che ci attanagliano la mente. Dunque:
1) Perché, nonostante il successo ottenuto, Final Fantasy VII non è stato ancora tradotto in italiano?
2) Perché i RPG o come preferite GDR in versione Pal sono tradotti in tutte le lingue europee e solo raramente in italiano? Ma non lo capiscono che ci rovinano il gioco quando non ci fanno capire la storia?
3) Perché non regalate più i librettini con le soluzioni? Ci sono tanti giochi che ne necessitano come ad esempio: *Wild Arms, Alundra, Silent Hill, Akuji, Tomb Raider 3* ecc.
La cosa bella dei vostri libricini era che potevano essere messi nelle custodie e così facilmente ritrovabili.
4) Volete o no premiare delle recensioni migliori?
Ora vi saluto con un grandissimo ciao e se volete sapere chi vi ha scritto vi dico che mi firmo

Arcangelo
Ci risentiremo presto...e soprattutto VAI VAI BELLO!

CARLO: Caro Arcangelo, sei troppo il migliore! Con la tua lettera centri perfettamente uno dei problemi più spinosi degli ultimi tempi... la traduzione dei GDR. Devi sapere che prima dell'uscita di *Final Fantasy VII*, nessun distributore italiano pensava che questo genere potesse aver successo. Per molto tempo, nonostante un pubblico sempre più numeroso di affezionati, i giochi di ruolo sono stati visti come titoli di serie B. Mi spiego meglio, dal punto di vista delle vendite si pensa che nessun GDR potrà mai avere lo stesso successo di un titolo d'avventura 3-D (*Tomb Raider*) o di un simulatore sportivo (*Fifa '99*). Per questa ragione, gli importatori ufficiali difficilmente decidono di investire denaro per tradurli. Fortunatamente le cose ultimamente stanno cambiando.

La Sony ha tradotto *Wild Arms, Alundra* e *Legend of Legaia*, mentre la Halifax si è occupata di *Guardian's Crusade*. Se questi giochi avranno un buon successo di vendite, puoi stare sicuro che in futuro ci saranno molti altri GDR in italiano.
Per quel che riguarda *FFVII*, devi sapere che la Sony lo ha importato in Italia con un po' di scetticismo, convinta che fosse adatto solo a un pubblico di super-appassionati in grado di capirlo anche in inglese. Speriamo che le numerose lettere che ci arrivano in redazione li convincano a farne uscire una versione Platinum tradotta in italiano.
Per quel che riguarda le mini guide, sappi che presto torneranno, anche se... Ach! Non posso rivelare altro!
L'ultima domanda non l'ho capita molto bene, ma se ti riferisci alle recensioni dei lettori, allora sappi che è Luca Carta che le sceglie. Quindi puoi prendertela (anche fisicamente) con lui!

Carissima redazione di PSM, sono un ragazzo di 15 anni che ha avuto la fortuna di comprare il numero due della vostra rivista e, da quel momento, mi sono innamorato di tutti voi.
Ma vi scrivo perché ho un problema: la mia PlayStation era molto vecchia (il disco, infatti, saltava) e ne ho comprata un'altra. Visto che non ho giochi PAL, ma solo giapponesi e americani, mi sono preoccupato di fare subito la modifica, ma, dopo che l'ho fatta, il controller 2 e la memory card 2 la Play Station non li rileva più. Io non so se il tecnico ha fatto una modifica pessima, ma lui mi ha detto che l'Action Replay può mandare a quel paese la scheda madre della Play. Io ho questa periferica, e l'ho anche usata. Dall'alto della vostra sapienza mi potreste dire se ciò che dice il tecnico è vero? Vi prego, rispondete al più presto.
Grazie.
Marco

CARLO: La possibilità che l'Action Replay sia effettivamente responsabile del guasto è davvero molto bassa. Soprattutto se possiedi

Fan Art

Benvenuti nella nostra sezione Fan Art! Chissà che non sia un primo trampolino di lancio per nuovi grafici di videogiochi! Se volete vedere un vostro disegno pubblicato su queste pagine, tutto quello che dovete fare è spedirci una copia del vostro capolavoro! (Accettiamo anche gli originali, ma non possiamo rispedirveli). L'indirizzo è sempre lo stesso: **PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma.** Coloro che disegnano col computer possono mandarci le immagini all'indirizzo e-mail: playpres@uni.net, ricordandosi di scrivere "Fan Art" nella riga del subject. Questo mese i disegnatori che saranno pubblicati in questo spazio (ossia quelli che riteniamo i più bravi) riceveranno in regalo il mitico 3D Dualkick della Air Labs.

◄ Il disegno di Emiliano è veramente carino, ma lui si è dimenticato di mandarci il suo indirizzo: fallo al più presto se vuoi il regalo!

I pad 3D Dualkick della Air Labs sono offerti dalla Zye Technology Milano-Tel 02-29060204 Email marco_fede@iol.it

◄ Questo disegno è, in realtà, un murales, realizzato in parte a pennello e in parte con aerografo. I nostri complimenti a Gianluca di Bologna.

◄ Questa bellissima Aya ci è stata inviata da Huynh Hoang Chau (ce lo ha inviato da Bologna, ma sospettiamo che non sia italianissimo).

▲ Angela Savarese ci ha mandato un disegno realizzato dal suo ragazzo Giuseppe De Luca e ha fatto molto bene!

◄ Questa versione super-deformed di Ryu realizzata da Corrado Antonelli di Latina ci piace quasi più di quella normale.

► Questo disegno di Morrigan (fatto da Vincenzo Coli di Nola) è decisamente inquietante ma forse ci piace proprio per questo.

un'Action Replay originale. In realtà la periferica più pericolosa per la PlayStation è la Memory Card a più pagine. Se ne possiedi una, allora ci sono maggiori probabilità che la colpa del guasto non dipenda da chi ti ha fatto la modifica. Comunque, noi ti consigliamo di portare la tua console presso un altro negozio per verificare che durante l'inserimento del Chip non sia stato commesso qualche errore. Facci sapere!

Ehilà pupi,
come vi gira in redazione? Siamo due vostri accaniti lettori dal lontano aprile 1998 (!), ed è da allora che girovaghiamo per Torino e provincia diffondendo la dottrina di PSM (state avendo un successone). Ci complimentiamo particolarmente per l'angolo delle recensioni: siete I MIGLIORI!
Passando qui per caso trovammo un foglio di carta e ci saltò il ghiribizzo di porvi qualche domanda:
1. A quando Carmageddon per PlayStation?
2. Vorremmo sapere come prendere la croce d' oro alla bambina nel museo del Capitano Ketch (non siamo sicuri che sia la trascrizione esatta), in Broken Sword II.
3. Uscirà mai un'estensione per potenziare la PlayStation, come il 64DD?
4. Rainbow Six e Rayman II ci ispirano alquanto assai. Voi cosa ne dite?
5. Infine vorremmo farvi notare una cosuccia: a pag. 57 di PSM n° 11 la prima scena di "indovina il nome", secondo le soluzioni è un fotogramma di X Men VS Street Fighter EX. Ma a pagina 20 di PSM n° 2 troviamo la stessa scena sotto la recensione di X Men: Children of the Atom. Folle! Ma vi perdoniamo.
Sayonara otaku! (In onore del buon Bill Paris).
Manuel Grandi & Lorenzo Bosco
P.S.: Pubblicateci please, ci sono 300 scomesse in canna!!

► **ALESSANDRO: Ottimo lavoro ragazzi! Dopo aver conquistato Torino, ci aspettiamo che continuiate la vostra missione anche in altre città! Con lettori come voi, presto conquisteremo il mondo!**
E ora passiamo alle domande!
1. Dovrebbe uscire entro settembre/ottobre.
2. Bisogna darle la conchiglia che ottenete da Rio in cambio della piuma. Se non sapete dove trovarla, usate un po' di oggetti sul gatto.
3. Con l'arrivo della nuova PSX 2, non credo che la Sony sia interessata a potenziare l'attuale console. Inoltre la PlayStation non ha porte abbastanza veloci per poter connettere periferiche d'espansioni.
4. La demo di *Rainbow Six* che abbiamo potuto vedere era ancora alle prime fasi di sviluppo, ma si prospettano molte differenze con la versione PC. Comunque appena avremo dell'altro materiale pubblicheremo una bella anteprima!
Di *Rayman II* per PlayStation non abbiamo visto nulla. La versioni PC e Nintendo di questo gioco sono veramente fantastiche! Ci rimane il dubbio che l'attuale console Sony abbia veramente il potenziale tecnico per realizzare un gioco del genere. Non ci stupirebbe se la Ubi Soft decidesse di trasferire questo progetto sulla PlayStation 2.
5. Grazie per averci perdonato... logicamente quell'errore è stato fatto da Luca Carta!
P.S.: Logicamente, per le scommesse vinte si fa a mezzi!

Futurshow 1999

Siete stati fantastici! A Bologna sono stati giorni di fuoco! Tra lo spogliarello di Luca Carta, le gare di ballo e i tornei a *Tekken 3* abbiamo passato dei momenti davvero indimenticabili. Eccovi alcune immagini per ricordare la follia di quei momenti!

Salve redazione di PSM, chi vi scrive è uno sfigato che ha trovato la ragione della sua vita nei picchiaduro. Scherzi a parte, mi chiamo Paolo, ho 16 anni e sono un patito di tutti i games in cui volano sberleffi e scazzottate sul naso (ma molte molte).
(...)
Ok ora vorrei porvi un quesito (anche se si tratta della concorrenza), riguardante la nuova e dispendiosa fiamma della Sega. Da ex saturniano non posso non pormi una domanda: il nuovo giocattolone nipponico farà scintille come ci fanno pensare (e comunque anche questo è tutto da vedere), oppure finirà, come il suo predecessore, ovvero a metà prezzo nel bancone offerte dopo neanche un anno dalla sua comparsa nel mondo dei videogames?
C'è da dire comunque che la colpa del crollo della Sega nella stagione 97-98 era stato aiutato in parte dalla nuova capolista della Sony, che riuscì a battere tutti i record di vendita diventando la console più gettonata almeno nel mondo occidentale (credo conosciate questa macchinuccia fenomenale!!!), dato che la Sega riuscì a dominare la scena in casa propria ancora per molto tempo. Quindi credete sia possibile che la solida Sega, approfittando della lacuna lasciata dalla Sony nel campo videoludico (facendoci sbavare con il fantasma della PS 2), e con un repentino abbassamento dei prezzi si intende, riesca a strabiliare il mondo mostrando tecnologie sognate dagli utenti PlayStation? Vi lascio con questo quesito complimentandomi però per l'ottima testata che, non è tanto per dire, batte di gran lunga le altre, sia per le spietate recensioni (anche se siete stati un po' cattivi con MIB), sia per la simpatia dei buffi personaggi che ci fanno ridere (dovreste adottare Gon, sarebbe un valido aiuto per Chibi).
Vai alla grande Chibi!

La mia e-mail (se ci fosse qualche poveretto che si sta annoiando):
Paulux@iol.it

► **LUCA: Innanzitutto mi scuso con Paolo per aver tagliato una parte della sua lettera, ma era troppo lunga per essere pubblicata. In ogni caso i consigli che ci hai dato sono ottimi e stiamo già pensando di trasformarli in realtà! Per quello che riguarda il Dreamcast, bisogna ammettere che è una console veramente fantastica. Non bisogna però dimenticare che il mercato dei videogiochi è davvero strano e non sempre la supremazia tecnologica vuol dire avere il successo assicurato (questo discorso vale anche per la PlayStation 2). La cosa più importante rimangono i giochi disponibili per ogni sistema! Attualmente la Sega ha fatto uscire dei titoli davvero interessanti (soprattutto *House of Death II* e *Sonic Adventure*), ma manca quello che gli Americani chiamo Blockbuster, cioè il 'super-giocone' in grado di far aumentare le vendite. Comunque, grazie all'arrivo di *Resident Evil: Code Veronica* e un fantomatico seguito di *Metal Gear Solid*, la console Sega dovrebbe riuscire a conquistare una buona fetta di mercato anche in Occidente. Inoltre, non bisogna dimenticare che il Dreamcast è stato studiato per poter essere espanso in futuro. Quindi non mi stupirei se al momento dell'uscita della PlayStation 2, la Sega potenziasse ulteriormente la sua nuova console.**

Il Dreamcast non sarà un fiasco! Forse non riuscirà a rubare la vetta alla Sony, ma si adatterà a un dignitoso secondo posto. In fondo una sana concorrenza non può che migliorare il mondo dei videogiochi!

psm hot-line

TUTTO QUELLO CHE VOLETE SAPERE SUL MONDO PLAYSTATION LO TROVATE ALLO

06-3720878

ALZA LA CORNETTA E CHIAMACI A MANETTA!

PSM Hot-Line vi aspetta come sempre tutti i mercoledì dalle 14 alle 18. Sarete in linea diretta con la redazione!

Il servizio è gratuito, quindi non pagherete nulla oltre al normale costo della telefonata.

PSM - Noi vi vogliamo bene! Oh yeah!

RESET

In arrivo il prossimo mese sul N. 16 di PSM PlayStation

Sempre più Street Fighter Alpha 3

Ecco un altro grande gioco in ritardo. Per quello che abbiamo saputo finora, dovremmo avere la versione finale in tempo per il prossimo numero. Questo significa che vi forniremo una recensione completa e anche un'incredibile guida strategica.

Enorme aggiornamento su Final Fantasy VIII

Stiamo andando sempre più a fondo su questo attesissimo gioco, quindi dite a tutti i sostenitori di PSM di non perdere il prossimo numero. Vi presenteremo delle schermate mai mostrate prima e delle informazioni incredibili che vi tramuteranno in idioti blateranti.

Ancora PlayStation 2!

C'è qualcosa che non vi è chiaro sul funzionamento dell'attesissima nuova console della Sony? Vi frullano per la testa un'infinità di domande a cui nessuno sembra poter dare risposta? Allora non perdete il prossimo numero di PSM per scoprire ogni segreto della nuova PlayStation 2.

INCREDIBILI PREMI PER I MIGLIORI DI VOI!

L'ULTIMA SFIDA!

Siete ingordi? Non vi bastava vedere riprodotti i vostri record con i nomi in calce? Ci avete voluto sfidare. Qualcuno di voi ci ha scritto chiedendo dei premi per chi risulta vincitore delle 3 sfide. Fatto strano questo mese nessuno ha superato le sfide lanciate nei numeri precedenti. Siete stati forse troppo impegnati a recuperare le vostre insufficenze scolastiche? Ricordatevi che per testimoniare la vostra supremazia e svettare su orde di amici invidiosi, fotografate lo schermo che testimonia la vostra impresa e spediteci il tutto al seguente indirizzo: PSM c/o PlayPress Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma. Ci spiace, ma non rispediremo indietro alcun materiale da voi inviatoci!

fate sentire forte il vostro grido di vittoria!!!

Sfida n. 1: Rollcage
Miglior Tempo

Rollcage è sicuramente uno dei migliori giochi di corse degli ultimi tempi. Per riuscire a portarlo a termine vi ci vorrà moltissimo impegno e numerose nottate in bianco. Fortunatamente, per vincere la nostra sfida non sarete costretti a grandi fatiche. Vi basterà scattare una foto del vostro miglior risultato nell'Attacco a Tempo nella pista di Park Life a Neoto. Fate molta pratica, perché siamo sicuri che la competizione sarà dura e solo il migliore vincerà.

Sfida n. 2: Silent Hill
Punteggio a Tre Stelle

Dopo aver portato a termine *Silent Hill*, il gioco vi assegnerà un punteggio in base al numero di proiettili sprecati, agli oggetti trovati e al tempo impiegato. I migliori tra voi potrebbero essere premiati con l'ambito voto di tre stelle. Se riuscite a ottenere questo giudizio, scattate una foto o girate un nastro e poi inviateci il tutto. Il primo arrivato rimarrà per sempre nella storia dei videogiochi.

Sfida n. 3: Ridge Racer Type 4
Miglior Tempo in Shooting Star

OK, lo sappiamo! Shooting Star è il percorso più semplice di tutto il gioco. E' proprio per questo che abbiamo scelto questo circuito per la nostra sfida. Se volete avere qualche possibilità di vittoria, vi consigliamo di sbloccare una delle quattro vetture segrete. Solo grazie alla potenza di questi bolidi potrete raggiungere velocità supersoniche. Quando sarete soddisfatti del vostro risultato, inviateci una foto o un video. Il più veloce tra voi sarà il nostro campione.

PS

Oh, no... Siamo già alla fine del numero! Beh, prima di congedarci, ecco qualche foto divertente:

▲ Quando le ragazze sono andate via, la redazione è piombata nella disperazione assoluta. Alcuni di noi non si sono ancora ripresi...

▼ Chi è questo losco figuro che vive di pane e PlayStation? Non lo sappiamo neppure noi, ma ci hanno obbligato a pubblicare questa foto.

▲ Jessica è davvero molto carina... e qualcuno sembra essersene accorto. Indovinate il nome del misterioso maniaco e vincerete una sua foto autografata (del maniaco, si intende!!!)!

◄ Anche le ragazze erano molto tristi... soprattutto quando sono arrivate e hanno visto la bellezza media di un redattore di PSM.

▲ Se siete stati così folli da non venirci a trovare al Futur Show, vi siete anche persi le nostre bellissime ragazze dello stand!

◄ Come vi avevamo promesso, Luca Carta si è presentato al Futur Show con la capigliatura di Tiger di *Tekken 3*... queste sono cose che fanno molto male al mondo dei videogiochi!

DICONO CHE I MORTI NON CONOSCANO IL DOLORE...

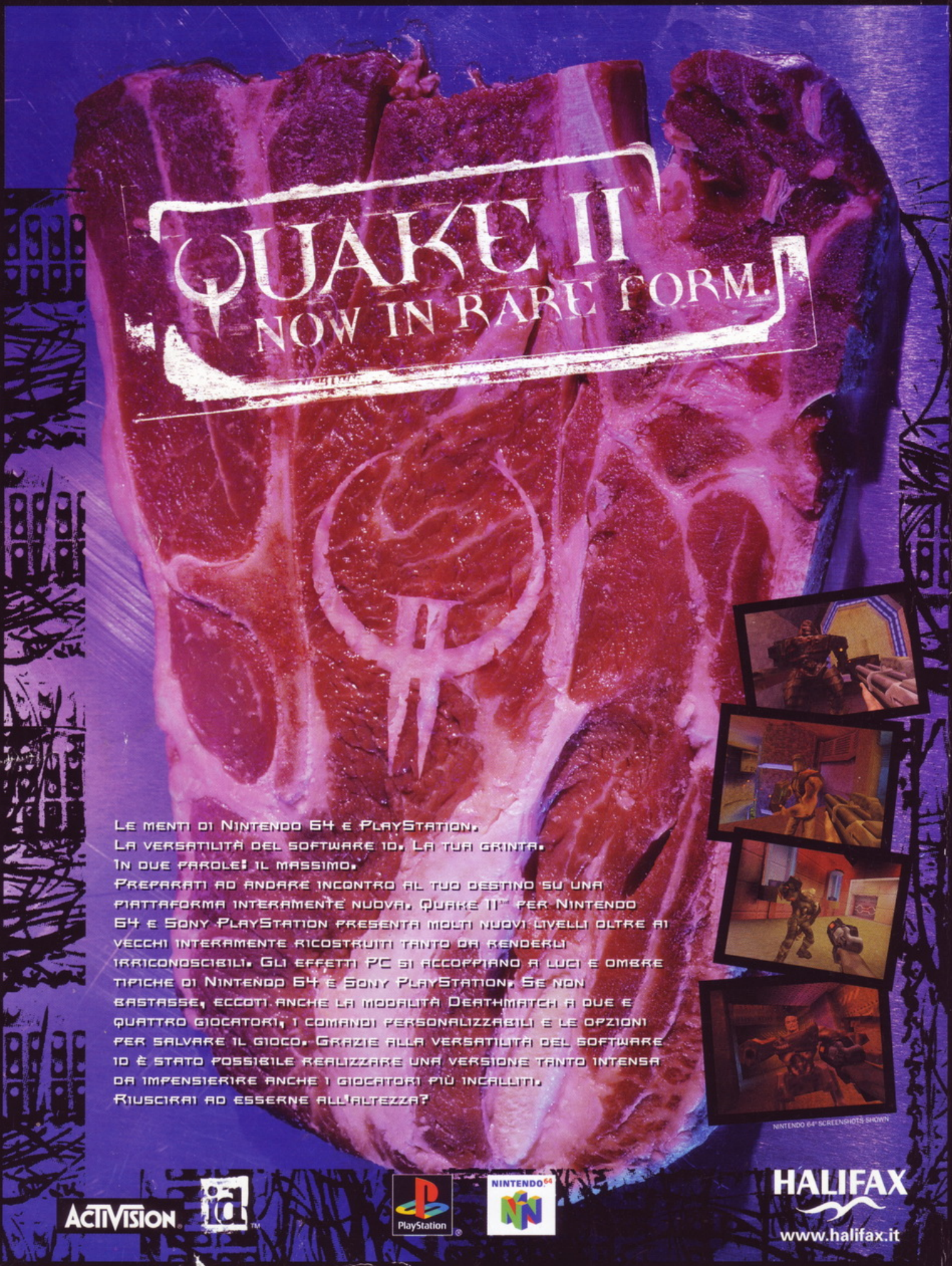
LE COSE STANNO PER CAMBIARE!

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

EIDOS
INTERACTIVE

HALIFAX

www.halifax.it


QUAKE II™
NOW IN RARE FORM.
Le menti di Nintendo 64 e PlayStation.
La versatilità del software id. La tua grinta.
In due parole: il massimo.
Preparati ad andare incontro al tuo destino su una piattaforma interamente nuova. Quake II™ per Nintendo 64 e Sony PlayStation presenta molti nuovi livelli oltre ai vecchi interamente ricostruiti tanto da renderli irriconoscibili. Gli effetti PC si accoppiano a luci e ombre tipiche di Nintendo 64 e Sony PlayStation. Se non bastasse, eccoti anche la modalità Deathmatch a due e quattro giocatori, i comandi personalizzabili e le opzioni per salvare il gioco. Grazie alla versatilità del software id è stato possibile realizzare una versione tanto intensa da impensierire anche i giocatori più incalliti.
Riuscirai ad esserne all'altezza?
NINTENDO 64® SCREENSHOTS SHOWN
ACTIVISION
id™
PlayStation®
NINTENDO 64
HALIFAX
www.halifax.it